AUF 6 SEITEN: GENIALE GESCHENK-IDEEN FÜR GAMER



www.pcaction.de



DREI COOLE VOLLVERSIONEN & MEGA-VIDEOS AUF HEFT-DVD

DIE GILDE 2 RENAISSANCE

Aufwendige Mittelalter-Lebenssimulation mit acht authentischen Berufen!

ÜBER 70 MINUTEN AKTUELLE VIDEOS: Hitman 5: Absolution, Batman: Arkham City, Special: Die besten Videospielzitate, Rage, Battlefield 3, Orcs Must Die! u. v. m.

CLIENT: World of Tanks

+

KULT-VOLLVERSIONEN

The Elder Scrolls 1 & 2

Ein absolutes Muss für alle Fans von The Elder Scrolls 5: Skyrim. Mit diesen preisgekrönten Rollenspielklassikern begann die Saga!



Mega-Vergleichstest auf 26 Seiten!

CALL OF DUTY MW3

EXKLUSIVE TESTPREMIERE AUF 11 SEITEN:
Wir haben das neue Call of Duty durchgespielt – so gut sind Mehrspielermodus und Solokampagne des neuen Infinity-Ward-Shooters wirklich!

BATTLEFIELD 3

+ VIDEO AUF DVD!

TEST, TUNING UND TIPPS AUF 15 SEITEN:
Der beste Ego-Shooter aller Zeiten?
- Der packende Solomodus mehrmals durchgezockt
- Mehrspieler-Langzeit-Test und großer Einsteigerguide

12/2011 | € 5,50





Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

STORYLASTIG WIE DRAGON AGE, TEMPOREICH WIE MASS EFFECT:
Wir haben die Beta gespielt und erklären, wie der World of Warcraft-Killer funktioniert!

Kampf der Titanen

Klitschko gegen Haye, Bayern gegen Dortmund, Federer gegen Nadal – wenn zwei Größen im Sport aufeinandertreffen, dann elektrisiert das die Massen. Schon Wochen vorher kochen die Spekulationen hoch: Wird das mit Spannung erwartete Duell die hohen Erwartungen erfüllen? Wer wird sich durchsetzen? Und gewinnt am Ende auch der Bessere oder verfälschen äußere Einflüsse das Ergebnis? Im Bereich der Computerspiele sind derartige Gipfeltreffen eher selten. In der Regel vermeiden es Publisher, hoffnungsvolle Titel im Fahrwasser von direkten Konkurrenten zu veröffentlichen. Dafür ist das finanzielle Risiko einfach zu groß. Die kürzlich erschienenen Shooter **Battlefield 3** und **Call of Duty: Modern Warfare 3** stellen eine echte Ausnahme dar. Gerade mal zwei Wochen liegen zwischen den Veröffentlichungsterminen der beiden Spiele – ein echtes Problem für Fans des Genres: Welchen der zwei Titel soll ich mir kaufen? Wir lassen Sie mit dieser Entscheidung nicht allein! Denn wir sind Deutschlands erstes Print-Magazin mit einem umfassenden Vergleichstest (auf 26 prallvollen Seiten!), der keine wichtigen Fragen offen lässt. Alles zu **Modern Warfare 3** gibt's ab Seite 40, **Battlefield 3** zerlegen wir ab Seite 50 in seine Einzelteile und den großen Vergleich finden Sie auf den Seite 60 und 61!

Aber auch abseits der beiden Ausnahme-Shooter dreht sich in dieser Ausgabe (fast) alles um aktuelle Tests, denen wir über 40 Seiten in dieser Ausgabe widmen. Im Vorschaubereich berichten wir von der Blizzard-Hausmesse Blizzcon, erklären, was **Star Wars: The Old Republic** so besonders macht, und verraten, wie gut die fertige PS3-Fassung von **Assassin's Creed: Revelations** geworden ist. Als besonderes Extra haben wir für Sie ein umfangreiches Special mit coolen Gadgets und Gimmicks zusammengestellt, die die Augen jedes Gamers an Weihnachten zum Leuchten bringen.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!

HEFTINHALT

T[illegible]s, Vorschauen, S[illegible]: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Test | Call of Duty: Modern Warfare 3 vs. Battlefield 3

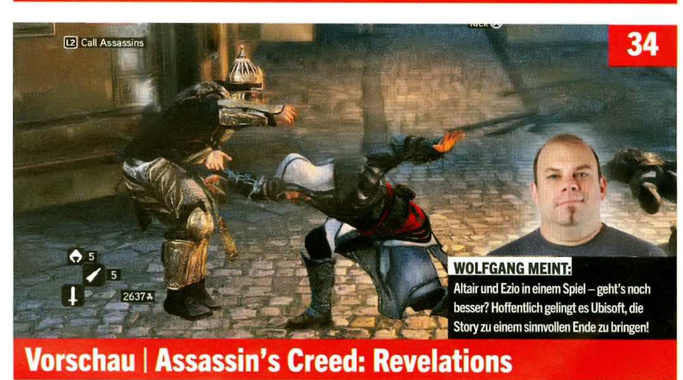
Heftinhalt 12/11

► Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.



STEFAN MEINT: Eine packende Story à la **Knights of the Old Republic**, gepaart mit **WoW**-Gameplay, ergibt eine Kombi mit riesigem Suchtpotenzial!

Vorschau | Star Wars: The Old Republic



WOLFGANG MEINT: Altair und Ezio in einem Spiel – geht's noch besser? Hoffentlich gelingt es Ubisoft, die Story zu einem sinnvollen Ende zu bringen!

Vorschau | Assassin's Creed: Revelations

SPIELE IM HEFT

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Gilde 2: Renaissance

CLIENTS (SEITE 1)
World of Tanks (0.6.7)

GRATISSPIELE (SEITE 1)
The Elder Scrolls: Arena
The Elder Scrolls 2: Daggerfall

TOOLS (SEITE 1)
7-Zip
Adobe Reader
Dos Box
Gamers.IRC
VLC Media Player

MODS & MAPS (SEITE 2)
Deus Ex
- 2027

Dragon Age: Origins
- Chroniken von Coldramar

VIDEOS (SEITE 2)
Arcania: Fall of Setarrif
Batman: Arkham City
Battlefield 3
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
Die besten Videospiel-Zitate
Hitman 5: Absolution
Nuclear Dawn
Orcs Must Die!
Saints Row: The Third
Rage
Schrott des Monats: Sonderfahrzeug-Simulator 2012 und Flughafen-Feuerwehr-Simulator
Vollversion:
Die Gilde 2 – Renaissance
Bloodmoon (Trailer)
Reborn Horizon (Trailer)







VOLLVERSION auf DVD

Die Gilde 2: Renaissance



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Komplexe Wirtschaftssimulation im mittelalterlichen Europa
- Vielfältige Spielpfade: Politik, Wirtschaft oder Gaunerei
- Rollenspielartige Charakter-Erstellung: vier Klassen, zehn trainierbare Fähigkeiten
- Breites Angebot an sozialer Interaktion: Handeln, Beleidigen oder Schmeicheln
- Offene Spielwelt, in der sich jeder Spieler seine Ziele selbst steckt
- Authentische Umgebung durch wechselndes Wetter, Lichteffekte und Geräuschvielfalt
- Mehrspielermodus für bis zu zwölf Teilnehmer auf 19 Karten mit vier Spielvarianten

DIE STADT BEHERRSCHEN

Die **Gilde 2: Renaissance** versetzt Sie als armen Bürger ohne Ansehen in ein beschauliches Dorf. Sie bekommen ein wenig Geld in die Hand, sind ansonsten aber völlig auf sich gestellt. Vorsicht: Mit jeder Spielrunde, die vergeht, entwickelt sich Ihr Heimatort weiter, und ehe Sie sichs versehen, ist die Konkurrenz zu mächtig. Bemühen Sie sich deshalb beizeiten darum, vorteilhaft zu heiraten, politischen Einfluss zu gewinnen oder die Justiz zu unterwandern.



GEWINNBRINGEND WIRTSCHAFTEN

Egal ob Sie sich für eine Karriere als Handwerker, Gauner oder Berufspolitiker entscheiden, Sie werden in **Die Gilde 2: Renaissance** nicht umhinkommen, Ihre ersten Münzen mit harter Arbeit zu verdienen. Jede Klasse verfügt über exklusive Produktionsgebäude, hat im Dorf jedoch mindestens einen Konkurrenten, der für ein Überangebot und niedrigen Absatz sorgt. Umso wichtiger ist es deshalb, Waren möglichst billig zu produzieren und am Markt mit Gewinn zu verkaufen.



KLASSENBONI NUTZEN

Gauner, Handwerker, Gelehrter oder Patron – jede Profession besitzt ihre Besonderheiten. Kirchen bauen und predigen können Sie in **Die Gilde 2: Renaissance** zum Beispiel nur als Gelehrter. Verteilen Sie Ihre Erfahrungspunkte dann noch fleißig auf Fähigkeiten wie Rhetorik und Charisma, erwirtschaften Sie mit zwei Gottesdiensten täglich ordentlich Gewinn.

Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- Das mitgelieferte Spiel ist nach Installation auf Version 4.1 gepatcht.
- Wichtig: **Die Gilde 2: Renaissance** ist eine allein lauffähige Erweiterung zu **Die Gilde 2** und damit nicht kompatibel mit den Add-ons **Seeräuber der Hanse** und **Venedig**.
- Achtung: Bei vielen Spielern funktioniert das Intro entweder gar nicht oder nur nach Spielstart im Fenster. Sollte also nur die Musik abspielen und der Bildschirm schwarz bleiben, drücken Sie die Esc-Taste zum Überspringen.

Systemanforderungen

- **Minimum:** Prozessor ab 1,8 GHz, 512 MB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 64 MB
- **Empfohlen:** Prozessor ab 2,8 GHz, 1 GB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 128 MB

STAMMHALTER ZEUGEN

Erst jugendliche 20 Jahre ist Ihr Charakter bei Spielstart alt. Allerdings wird er oder sie zügig älter und läuft Gefahr, ohne Nachfolger für Amt und Wirtschaft dahinzuscheiden. Seien Sie also nicht schüchtern und sprechen Sie Ihren Schwarm am Marktplatz an. Stimmt die Chemie, heiratet Ihre Spielfigur flugs und genießt danach die unkomplizierte Nachwuchsproduktion.

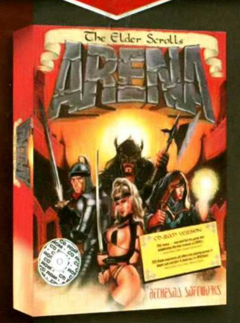
ÄMTER BESETZEN

Sind Sie erst einmal Meister einer Gilde, Dorfschulze oder der Kommandant der Stadtwache, fällt es Ihnen leichter, die unliebsame Konkurrenz ungestraft zu sabotieren oder aus der Stadt zu verbannen. Auch wohlhabende Frauen sind Männern mit Rang und Namen gegenüber deutlich offener. Um in ein Amt gewählt zu werden, müssen Sie allerdings teure Titel kaufen und sich mit den Wahlleuten gut stellen.

Adelheid Bauernfänger, warum denkt Ihr, dem Rat weiterhin gut dienen zu können?

VOLLVERSION auf DVD

The Elder Scrolls: Arena



Der erste Teil der **Elder Scrolls**-Reihe ist ein Meilenstein der Rollenspiel-Geschichte. Darin treten Sie gegen den finsteren Erzmagier Jagar Tharn an, der den amtierenden Kaiser gestürzt und den Thron an sich gerissen hat. Sie erkunden den riesigen Kontinent Tamriel und dessen zufällig generierte Gebiete voller Höhlen und Ruinen. Dabei treffen Sie auf die unterschiedlichsten Nicht-Spieler-Charaktere, die zu Tag- und Nachtzeiten jeweils anderen Tätigkeiten nachgehen. Wählen Sie für Ihren Helden eine von acht Rassen und eine der 18 Klassen wie Dieb, Kriegsmagier oder schwertschwingender Zauberer. Durch die Verteilung von Attributspunkten erhöhen Sie beispielsweise die Mana- und Trefferpunkte Ihres Charakters. Auf in den Kampf!



Goblins werden Sie zu Beginn des Spiels häufig begegnen, doch diese Wichte sind nur in Gruppen eine Gefahr.

The Elder Scrolls 2: Daggerfall



Sie können mit verschiedenen Waffen gegen Ihre Gegner antreten. Dieser Kurzbogen ist eine davon.

Das wohl umfangreichste Spiel der Videospielgeschichte ist der zweite Teil der **The Elder Scrolls**-Reihe. Die Spielwelt von **Daggerfall** umfasst mehr als 160.000 virtuelle Quadratkilometer und bietet somit nahezu unbegrenzten Spielspaß. In der fantastischen Spielwelt begegnen Ihnen 750.000 Nicht-Spieler-Charaktere in mehr als 15.000 begehbaren Dörfern, Städten und Verliesen. Zu Spielbeginn erstellen Sie einen Charakter. Dazu stehen Ihnen acht Rassen und 36 Fertigkeiten zur Wahl. Eine überlegte Wahl ist eine wichtige Voraussetzung, um die zahllosen Aufgaben zu erfüllen. Die meisten Ihrer Handlungen und Entscheidungen haben tatsächlich Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. So können Sie etwa die Hauptquest auf sechs unterschiedliche Weisen abschließen.

VOLLVERSION auf DVD



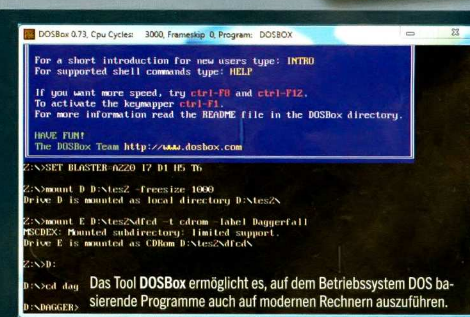
SO MACHST DU ES DIR RICHTIG!

■ HILFSPROGRAMM DOSBOX INSTALLIEREN

Vorbereitung: Installieren Sie das Tool **DOSBox**, das Sie auf unserer Heft-DVD finden, und starten Sie es anschließend.

TES – Arena: Zur Installation des Spiels folgen Sie bitte zunächst den Anweisungen in der Readme-Datei auf unserer DVD. Zum Starten des Spiels führen Sie bitte die **DOSBox** aus und geben in der Konsole „mount C C:\arena" (ohne Anführungszeichen) [Enter] ein. Das Verzeichnis und die Festplatte können variieren, je nachdem welches Installationsverzeichnis Sie vorher gewählt haben. Geben Sie nun „C:" [Enter] ein und starten das Spiel mit „arena.bat".

TES 2 – Daggerfall: Suchen Sie den Eintrag der DOSBox in Ihrem Windows-Startmenü. Öffen Sie dort „Edit Configuration" und ändern Sie nun den Wert der Variable „memsize" auf 32. Zur Installation von **Daggerfall** folgen Sie bitte der Anleitung in der Readme-Datei auf unserer DVD. Wenn sich das Installationssetup von **Daggerfall** öffnet, wählen Sie unter „Change the Install Size" „Huge" aus und lassen die anderen Einstellungen unverändert. Wenn Sie nun aufgefordert werden, Ihre Soundkarte zu konfigurieren, klicken Sie auf „Auto-Detect" und anschließend „Detect". Wählen Sie nun



Das Tool **DOSBox** ermöglicht es, auf dem Betriebssystem DOS basierende Programme auch auf modernen Rechnern auszuführen.

unter „Select MIDI" „Sound Blaster 16" aus und bestätigen Sie Ihre Eingaben. Installieren Sie daraufhin den Patch 1.07.213, indem Sie „DAG213" in die DOS-Konsole eingeben. Um **Daggerfall** nun zu starten, tippen Sie den Befehl „dagger" [Enter] ein.

Noch Fragen? Mehr Details zur Installation der beiden Vollversionen finden Sie in den Readme-Dateien auf der DVD.

CLIENT auf DVD

World of Tanks



LASSEN SIE ES KRACHEN!
World of Tanks bietet ein einmaliges Spielerlebnis. Steuern Sie schnelle Aufklärungspanzer, mächtige Artilleriefahrzeuge, sowie mittlere und schwere Panzer des Zweiten Weltkriegs, um damit spannende Online-Gefechte zu erleben.

Features:

- Einfach zu lernende Steuerung
- Tolle Panzermodelle und Landschaften
- Schnelles, unkompliziertes Gameplay
- Vielfältiger Forschungsbaum
- Rollenspielelemente (Crew-Levelling und Ausbildung mit Zusatzfertigkeiten)
- Umfangreicher Shop
- Viele Spielkarten, die ständig per Patch erweitert werden
- Großes Fahrzeugarsenal, aktuell sind deutsche, sowjetische, amerikanische und chinesische Panzer spielbar. Französische Modelle sind derzeit in Entwicklung.
- Koop-Kampagnen
- Clan-Wars mit dynamischem Frontverlauf
- Historische Szenarien
- Online-Turniere, Events und Herausforderungen

Minimale Systemvoraussetzungen (Herstellerangaben)

- CPU: 2 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM
- Grafik: 128 MB Grafikspeicher
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 2 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7 (auch 64 Bit)

So installieren Sie den Client

EIN DOWNLOAD DES CLIENTS IST NICHT NÖTIG – SIE FINDEN IHN AUF UNSERER HEFT-DVD!

CLIENT INSTALLIEREN

Schritt 1: Starten Sie zuerst die Datei WoT_0.6.7_eu_setup.exe.

Schritt 2: Klicken Sie beim ersten Spielstart auf das Flaggensymbol im Hauptmenü, um die Sprachversion von **World of Tanks** festzulegen. Standardmäßig ist hier Englisch voreingestellt.

Schritt 3: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Spielen" und melden Sie sich mit Ihren Account-Daten an. Wie Sie einen Account einrichten, erklären wir Ihnen im nächsten Abschnitt. Die Sache ist kinderleicht und kostenlos!

ACCOUNT EINRICHTEN

Schritt 1: Gehen Sie auf die Webseite http://game.worldoftanks.eu/registration.

Schritt 2: Befolgen Sie die Registrierungsanweisungen auf der Anmeldeseite.

Schritt 3: Nachdem Sie Ihren Account eingerichtet haben, erhalten Sie eine Bestätigungsmail. Öffnen Sie die Mail und klicken Sie auf den darin enthaltenen Link, um Ihren Account freizuschalten. Jetzt steht Ihren Erfahrungen als Panzerkommandant nichts mehr im Weg.

Unter Windows 7 kommt es bei der Installation mitunter zu Problemen mit dem Virenscanner. Schalten Sie in diesem Fall die Antivirensoftware für die Installation aus.

DIE REDAKTION

Was bestimmte den Alltag der PC ACTION-Redakteure in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

SPIELT:
... momentan nicht mit Maus und Tastatur, sondern nur mit dem 360-Controller, weil er sich beim Fußball einen Sehnenabriss am linken Ringfinger zugezogen hat.

HÖRT:
... In Flames rauf und runter, um sich auf das Konzert am 26. November in Hamburg einzustimmen.

SUCHT VERZWEIFELT NACH:
... dem optimalen Weihnachtsgeschenk für seinen Hund.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

MUSSTE FESTSTELLEN:
... dass man beim Geocaching (GPS-Schnitzeljagd) auch mal dicke Käfer in die Hand nehmen muss.

SCHLUG SICH:
... aufseiten der Republik in der Beta von **Star Wars: The Old Republic** durch die imperialen Gegner!

SIEHT SICH:
... in nicht allzu ferner Zukunft nur noch Drachen jagen und Dungeons in **Skyrim** erkunden.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... ab sofort nur noch **Battlefield 3** und **Modern Warfare 3** – das wird ein langer, kalter und bleihaltiger Winter.

HÖRT:
... dieses Jahr leider keinen Hans Zimmer in der **MW 3**-Musikuntermalung. Wer zur Hölle ist Brian Tyler?

SIEHT:
... mit Schaudern der langen Wartezeit aufs nächste **Battlefield** entgegen. Das kann ja noch Jahre dauern!

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... diesen Monat nur am PC: **Battlefield 3**, **Call of Duty: Modern Warfare 3** und **Skyrim**, allesamt Must-have-Titel.

WIRD:
... mit diesem Windows-Smartphone nicht warm. Es fehlt eine echte Tastatur und auch nach dem Mango-Update noch immer eine Screenshot-Funktion. Doof!

SUCHT DESHALB:
... eine Android-Alternative, die genau das bietet.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

LACHT HERZLICH:
... über die Ironie: Gerade er, Mister „Indie-Spiele rocken viel mehr als Mainstream-Blockbuster-Müll", spielt als erster Mensch weltweit beide Megakracher **Battlefield 3** und **Modern Warfare 3** durch. Nice!

GUCKT AKTUELL:
... viele Serien – **Big Bang Theory** und **Sons of Anarchy** jeweils Staffel 4 sowie endlich mal **Dexter**, eine brillante Serie um einen sympathischen Menschen!

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

SPIELT:
... **NBA 2K12**, **Forza Motorsport 4**, **Batman: Arkham City**, **Dead Space 2** und kurz nach dem Schreiben dieser Zeilen wohl nur noch **Battlefield 3**.

SIEHT:
... zwangsweise Video-Tutorials zum oben genannten Basketball-Spiel. Knackig schwer, das Teil!

EMPFIEHLT:
... die Hähnchen-Sandwiches vom Kerscher. Lecker!

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



SPIELT:
... immer noch Techno!

HÖRT:
... Captain Hook – **Human Design**, Ace Ventura – **Dance Computer** und Egorythmia – **Forensic Design**

SIEHT:
... im Moment **Workaholics** und vergibt 7,5 von 10 möglichen Punkten

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER

SPIELT:
... mit dem Gedanken, sich mal **Star Wars: The Old Republic** anzugucken, sobald es greifbar ist.

HÖRT:
... gerne mal weg.

SIEHT:
... **Big Bang Theory** und auch immer noch gerne **Two and a half Men**.

STARGAST

SEBASTIAN THÖING // ONLINE-REDAKTEUR



Genre

SPIELT DERZEIT:
... nichts anderes als **Battlefield 3**! Wenn es einen Gott gibt, dann heißt er **Battlefield 3**. Ganz bestimmt!

GUCKT SERIEN:
... **Weeds** und **Die Bill Cosby Show**. Fühlt sich dadurch in vergangene Zeiten zurückversetzt. Meine Güte, war das eine herrliche Serie!

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



In den Galaxy-at-War-Koop-Gefechten von **Mass Effect 3** steuern Sie auf Wunsch Aliens wie die Asari, Turianer und Kroganer, die jeweils über eigene Spezialfähigkeiten verfügen.

Mass Effect 3

Krawall im All

ACTION/ROLLENSPIEL Galaktisches Serienfinale kommt mit kooperativem Mehrspielermodus für vier Spieler.

Die Gerüchte um einen Mehrspielermodus im Action-Rollenspiel **Mass Effect 3** kamen schon vor einigen Monaten auf und erwiesen sich überraschenderweise als extrem hartnäckig. Mit gutem Grund, wie sich nun herausstellte: In einem extra gegründeten Bioware-Studio im kanadischen Montreal entsteht der Galaxy at War genannte kooperative Modus für bis zu vier Spieler, der das mit Spannung erwartete Finale der **Mass Effect**-Trilogie komplettiert.

Kooperative Action ohne Shepard

Bioware beeilt sich natürlich, Skeptiker nach der Ankündigung zu beruhigen: Die Mehrspielerausflüge gehen keineswegs zulasten der Soloerfahrung, die immer noch das Herzstück von **Mass Effect 3** darstellt. In den Missionen treten weder Commander Shepard noch andere Partymitglieder an, sondern individuelle Soldaten, deren Rasse und Klasse Sie zum Start der Einsätze selbst wählen. Außerdem sind die kooperativen Aufträge von Galaxy at War komplett eigenständig, besitzen separate Levelaufstiege und verlaufen außerhalb des Haupthandlungsstranges rund um Shepard und seine Crew.

Den Reapern geht's an den Kragen!

Auswirkungen auf die Rettung der Galaxie haben die Einsätze im Team dennoch. Auf dem Weg zum Finale muss die Mannschaft der Normandy nämlich möglichst viele Planeten, Gruppierungen und Alienvölker auf den finalen Kampf gegen die Reaper vorbereiten. Dieser Bereitschaftsgrad der Galaxie bestimmt am Ende den Ausgang des Sternenkrieges – und lässt sich eben unter anderem durch das Bewältigen von Koop-Einsätzen ausbauen. Doch keine Angst, auch eisernen Solisten soll es mit entsprechender Mühe möglich sein, die positivste Endsequenz zu erreichen.



WOLFGANG MEINT:

„Manche Gerüchte sind zu schön, um wahr zu sein. Nicht dieses: **Galaxy at War** ist eine coole Erweiterung für alle, die sich über die Solokampagne hinaus mit **Mass Effect 3** beschäftigen wollen."

TOPS & FLOPS

Grand Theft Auto 5 kommt!



Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, wissen Sie wahrscheinlich mehr über **GTA 5** als wir. Kurz vor Redaktionsschluss kündigte Rockstar an, am 2. November den ersten Trailer zum Action-Spektakel veröffentlichen zu wollen. Mehr dazu auf www.pcaction.de!

Viele verspätete Tests



Assassin's Creed: Revelations, Need for Speed: The Run, Saints Row: The Third, The Elder Scrolls 5: Skyrim, L.A. Noire, Batman: Arkham City: All diese Top-Titel erscheinen im November, lagen uns aus diversen Gründen aber nicht zum Test vor.

Mechwarrior ist nicht tot!

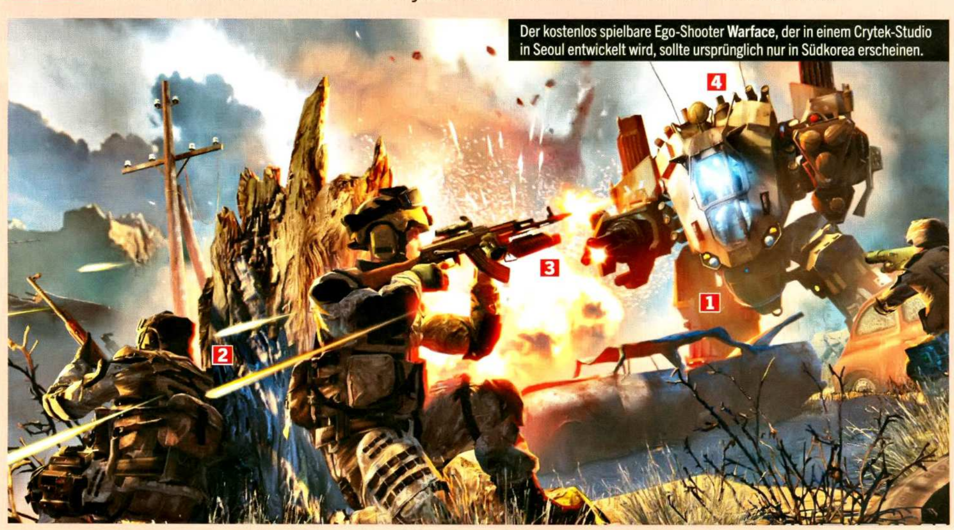


Es gibt endlich ein Lebenszeichen des **Mechwarrior**-Remakes von Piranha Games. Über einen Twitter-Feed veröffentlichten die Entwickler eines neues Bild zum Spiel, das den Erscheinungstermin preisgeben soll, sobald genug Leute den Feed abonniert haben.

Warface

Wumme für umme, Radau für lau!

ACTION Der neue Action-Knaller von Crytek erscheint 2012 auch bei uns! Gratis!



Der kostenlos spielbare Ego-Shooter **Warface**, der in einem Crytek-Studio in Seoul entwickelt wird, sollte ursprünglich nur in Südkorea erscheinen.

1 **Futur Perfekt** Warface spielt im Jahr 2023. Kampfroboter wie diesen haben wir dann bestimmt alle im Garten stehen.
2 **Gemeinsam stark:** Neben einem Online-Multiplayermodus wird **Warface** auch eine kooperativ bestreitbare Solokampagne bieten.
3 **Ausbaufähig:** Waffenaufsätze gibt's nicht nur in von Heckler und Koch gesponserten Deutschklassen, sondern wohl auch in **Warface**.
4 **Hübsches Kabumm:** Auch wenn **Warface** nichts kosten wird, soll es dank CryEngine 3 erstklassig aussehen.

Reborn Horizon

Gutschein-Code im Wert von 12 Euro!

Im futuristischen Browserspiel **Reborn Horizon**, dem Gewinner unseres Wettbewerbs „Make the Game", kämpfen Sie mit Tausenden anderer Spielern in einer apokalyptischen Welt ums Überleben. Im Mittelpunkt steht dabei der Ausbau Ihrer Siedlung. Dafür sammeln Sie Rohstoffe, bilden Truppen aus, treiben Handel und schmieden Allianzen mit anderen Mitspielern. Kommt es zum Kampf, schicken Sie Ihre Streitkräfte in Gefechte mit taktischem Tiefgang.

Wer sich bis 12. Dezember 2011 auf www.reborn-horizon.com registriert, für den haben wir ein ganz besonderes Extra parat: Gemeinsam mit den **Reborn Horizon**-Machern Slipshift haben wir ein wertvolles Starterpaket im Wert von 12 Euro zusammengestellt, das Ihnen den Aufbruch in die postapokalyptische Welt deutlich erleichtern wird. Das Angebot gilt selbstverständlich auch für bereits registrierte Spieler. Das Paket enthält: zehn Roulette-Chips, drei Arbeitskräfte der Stufe 1, eine Arbeitskraft der Stufe 2 und jeweils 10.000 Einheiten Schrott, Energie und Steine.

Und so schalten Sie das Paket frei:

1. Erstellen Sie einen Spiel-Account auf www.reborn-horizon.com. Falls Sie schon registriert sind, dann loggen Sie sich einfach ein.
2. Starten Sie das Spiel und wählen Sie aus der unteren Leiste den Punkt „Optionen".
3. Geben Sie in das dafür vorgesehene Feld den folgenden Code ein: **pcau-12ee-8fd5-fbbd**. Klicken Sie auf Senden. Pro Account ist dieser Code nur einmal verwendbar.



Dungeon Siege 3: Treasures of the Sun

Schatz, du bist zu teuer!

ROLLENSPIEL Raus aus dem Keller: Dieser DLC schickt Sie in die Wüste!

Die erste Erweiterung des Action-RPGs von Square Enix bereichert das Abenteuer in vielfacher Form. Die Maximalstufe wurde von 30 auf 35 erhöht. Nur so können Sie die vielen neuen Fähigkeiten auch nutzen, die in **Treasures of the Sun** enthalten sind. Dabei versteht es sich von selbst, dass Sie Ihren Helden komplett neu skillen dürfen. Das ist auch nötig, denn die zahlreichen neuen Gegnertypen werden Ihnen ziemlich zusetzen!



WOLFGANG MEINT: „Inhaltlich ok, aber mit 10 Flocken viel zu teuer."





Lassen Sie Knochen knacken! In der Wüste warten ganze Horden garstiger Skelette darauf, von Ihnen in Einzelteile geklopft zu werden.



Szene aus einem Checkpoint-Rennen des Challenge-Modus: Im Death Valley fliehen wir in einem Dodge Challenger vor der Polizei.

Need for Speed: The Run

Spätzünder

RENNSPIEL Quer durch Amerika: Auf dem Highway ist die Hölle los!

Entwarnung! Der neue **NfS**-Racer von Black Box wird zwar Quicktime-Action-Sequenzen enthalten, diese machen aber nur einen winzigen Teil des Story-Modus aus und dienen dazu, die Handlung voranzutreiben. Der Rest (etwa 50 Abschnitte) ist reinrassige, durchgehend unterhaltsame Renn-Action. Davon konnten wir uns anhand einer drei Stunden dauernden Anspielsitzung überzeugen.



WOLFGANG MEINT: „Und es ist doch ein echtes **NfS**! Die Story ist gewohnt beknackt, aber die Rennen machen Spaß!"

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

1 The Elder Scrolls 5: Skyrim

Entwickler: Bethesda | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 11.11.11



Bethesda gab bekannt, dass aus Platzgründen nur eine Sprachversion auf den **Skyrim**-DVDs enthalten ist. Alternative Sprachen zur lokal gekauften Version gibt es aber via Steam zum Download.

2 Diablo 3

Entwickler: Blizzard | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 1. Quartal 2012



Tolle Aktion: Auf der diesjährigen Blizzcon verkündete Blizzard, dass jeder, der jetzt ein **World of Warcraft**-Abonnement von über 12 Monaten abschließt, **Diablo 3** geschenkt bekommt.

3 Assassin's Creed: Revelations

Entwickler: Ubisoft | Genre: Action-Adventure | Termin: 01.12.11

Für den vierten Teil der **Assassin's Creed**-Reihe verwendet Ubisoft zum Spielen des Einzelspieler-Modus wie schon bei **Assassin's Creed: Brotherhood** eine einmalige Spielaktivierung als Kopierschutz.



4 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action | Termin: März 2012



Dass der Held in **Max Payne 3** mal mit und mal ohne Haare ballert, beruht auf der Tatsache, dass es im Spiel Zeitsprünge geben wird. Und zwar vorwärts und rückwärts. Krass!

5 Hitman: Absolution

Entwickler: Square Enix | Genre: Action | Termin: 2012

Die ersten Gameplay-Szenen sind so genial, dass wir sie Ihnen nicht vorenthalten wollen. Satte 16 Minuten davon haben wir auf unsere DVD gepackt – gewohnt knackig kommentiert.



Mitmachen & gewinnen!

Wer an unserer Heftumfrage teilnimmt, bekommt was richtig Schickes! Wir verlosen geniale T-Shirts für echte Gamer!

Dreimal drei T-Shirts gibt's zu gewinnen. Diesmal mit den Motiven „The cake is a lie", „Video games ruined my life" und „1up". Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de/gewinnspiele und nehmen Sie an der Umfrage teil. Wer bei der Verlosung kein Glück hat, findet diese und weitere Gamer-Shirts im Geek-Shop getDigital. Mit dem Gutscheincode PCACTION4_BTF gibt es unter www.getDigital.de außerdem das Shirt „Born to Frag" kostenlos zu einer Bestellung dazu.

getDigital.de



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
November 2011			
Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	17. November
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	18. November
Grotesque Tactics 2: Dungeons and Donuts	Rollenspiel	Headup Games	17. November
Jurassic Park: The Game	Adventure	Telltale	15. November
L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	11. November
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	18. November
Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	17. November
Saints Row: The Third	Action	THQ	18. November
Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Dtp Entertainment	22. November
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Focus Home Inter.	11. November
Dezember 2011			
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	20. Dezember
Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	1. Dezember
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	13. Dezember
Außerdem noch für 2011 angekündigt			
APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal
Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	4. Quartal
Trine 2	Action	Atlus	4. Quartal
1. Quartal 2012			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr
Borderlands 2	Action	2K Games	31. März
Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal
Deponia	Adventure	Daedalic	17. Januar
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	1. Quartal
DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Frühjahr

STEFAN WEISS – GUILD WARS 2



Die geschlossene Beta des Online-Rollenspiel soll noch in diesem Jahr starten. Yeah!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	26. Januar
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar
Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März

WOLFGANG FISCHER – MASS EFFECT 3



Auch wenn mich der kürzlich angekündigte Multiplayer-Modus überhaupt nicht juckt – ich will endlich wissen, wie das Weltraum-Abenteuer um Held Shepard endet!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Max Payne 3	Action	Rockstar Games	März 2012
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar
Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	1. Quartal
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	16. März
Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	23. Februar
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar
X-COM	Ego-Shooter	2K Games	9. März
Y – Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
2. Quartal 2012			
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal
Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal
Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso	30. Juni
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2. Quartal

MARC BREHME – RISEN 2: DARK WATERS

Im **Risen**-Nachfolger gibt es nun sogar Gnome, die den Menschen freundlich gesinnt sind. Und mit dem jungen Gnom Jaffar (Bild) kann man sich sogar unterhalten.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April
Außerdem für 2012 angekündigt			
Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012

JÜRGEN KRAUSS – FAR CRY 3



Vielleicht ist's das winterliche Wetter in Fürth, vielleicht steht mir auch nur der Sinn nach ein paar Psychos – ich wär' jedenfalls ziemlich reif für diese Insel.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	2012
Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Homefront 2	Ego-Shooter	Kaos Studios	2012
Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
Mechwarrior 5	Action	Nicht bekannt	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Prototype 2	Action	Activision	2012
Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal
Star Trek	Action	Paramount Inter.	2012
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Online	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst
Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
Releasedatum noch nicht bekannt/2013			
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Dragon Age 3	Rollenspiel	Bioware	2013
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
Insane	Action	THQ	2013
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt

1&1 DSL: DAS

ÜBERALL VOLLER EMPFANG!

Jetzt bei 1&1: das beste WLAN aller Zeiten! Gemeinsam mit den Profis von AVM hat 1&1 den neuen 1&1 HomeServer entwickelt. Er ist DSL-Modem, WLAN-Router und Telefonanlage in einem, als zentrale Schnittstelle für Ihre kabellose Kommunikation in allen Räumen. Mit mehr Power, mehr Sicherheit und mehr Komfort als je zuvor!



✓ **HIGHSPEED-WLAN!**
Mit bis zu 300 MBit/s und optimaler Frequenzwahl.

✓ **BESTE REICHWEITE!**
Höchste Reichweite und bester Datendurchsatz dank MIMO Mehrantennentechnik.

✓ **ECO-MODE!**
Funkleistung nur bei aktiver Datenübertragung, dadurch geringstmöglicher Stromverbrauch.

✓ **SICHERHEIT!**
Integrierte Firewall und WPA2-Verschlüsselung.

✓ **GAST-ZUGANG!**
Eigener WLAN-Zugang für Gäste – getrennt von Ihrem Heimnetzwerk zum Schutz Ihrer Daten.

✓ **100 GB ONLINE-SPEICHER**



*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz, Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Hardware-Versand einmalig 9,60 €. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.



Ausgefallene und aufwendige Kostüme gehören auf der Blizzcon zum guten Ton.

Hierbei handelt es sich wohl um eine Mischung aus Kanarienvogel und Eule.

Für einen Goodie-Bag steht man gerne mal stundenlang an.

Blizzcon 2011

WoW, was für ein Zirkus!

Ort: Anaheim, Kalifornien | Termin: 21. bis 22. Oktober 2011

Text: Linda Schult

Die Entwickler aus dem Hause Blizzard luden zum jährlichen Nerd-Fest nach L.A.!

Wenn es einen zurecht gehypten Spiele-Hersteller gibt, dann ist es sicher Blizzard Entertainment. Dessen Entwickler und kreative Köpfe schufen nicht nur mit **World of Warcraft** ihre eigene Unsterblichkeit (und unermesslichen Reichtum), sie landeten auch mit **Diablo 1** und **2** sowie den Strategie-Klassikern **Starcraft 1&2** große Hits. Kein Wunder also, dass sie es sich leisten können, jedes Jahr wieder ihre Fans zur hauseigenen Convention nach Anaheim, Los Angeles zu laden. Und in diesem Jahr hagelte es geradezu Neuigkeiten!

Die Blizzcon 2010

Vergangenes Jahr gab es nämlich nicht so viel Erwähnenswertes aus der Spiele-Fabrik zu berichten. Die **WoW**-Erweiterung **Cataclysm** war bereits angekündigt, ebenso wie **Diablo 3** und das nächste Add-on für **Starcraft 2**. Erst in diesem Jahr erfuhren eifrige Spieler dann Details und durften sich über die Sensation in Sachen **WoW**-Erweiterung freuen.

Da wäre noch was ...

Ein spürbarer Abonnenten-Rückgang in Sachen **World of Warcraft** und immer ungeduldiger werdende **Diablo**-Fans setzten Blizzard in diesem Jahr unter Druck. Lange hielt man unter Verschluss, was die Pläne für das kommende Jahr und die Spiele anging. Irgendwann, so der Tenor vor Beginn der Convention, müssten die Entwickler allerdings auch mal wieder etwas ankündigen. Und schließlich flossen dann doch die Freudentränen (buchstäblich), als die vierte Erweiterung für **World of Warcraft**, **Mists of Pandaria** (siehe Seite 23) enthüllt und auf den Bildschirmen gezeigt wurde. **Diablo 3**-Spieler bekamen allerdings nach wie vor kein Erscheinungsdatum für das Spiel – dafür aber die Aussicht auf eine Collector's Edition. In Sachen **Starcraft 2** sprach man in diesem Jahr endlich ausführlich über die Erweiterung **Heart of the Swarm** (siehe Seite 22).

?! FAQ

Was ist dieses Blizzcon-Ding?
Die Blizzcon ist die jährliche Großveranstaltung des Spieleherstellers Blizzard Entertainment (unter anderem bekannt für **World of Warcraft**). Vom kleinen Fest für Nerds ist sie zu einer zweitägigen Party mit über 25.000 Besuchern geworden.

Wo und wann findet die Blizzcon statt?
Die Blizzcon wird einmal im Jahr in Anaheim, Los Angeles (USA), veranstaltet. Meistens laden die Entwickler ihre Fans Ende Oktober für zwei Tage in das Convention Center der Stadt ein.

Und was gibt es auf der Blizzcon?
Fans der Spiele und Produkte von Blizzard kommen hier auf ihre Kosten – jedenfalls meistens. Während der zwei Tage der Convention enthüllen die Entwickler die neuesten und oft noch unbekannten Entwicklungsfortschritte all ihrer Spiele. Sei es ein neues Add-on, eine Erweiterung oder lediglich das Cover der nächsten Collector's Edition: In riesigen Hallen wird den Fans vor großen Leinwänden erklärt, was sie im kommenden Jahr erwartet. Zum Schluss lädt Blizzard jedes Jahr eine berühmte Band (im letzten Jahr waren es Tenacious D) ein und verteilt unter den Anwesenden sogenannte Goodie-Bags mit kleinen, exklusiven Geschenken.

Woher kenne ich Blizzard denn?
Falls Sie kein **WoW**-Spieler sind, kommt Ihnen Blizzard möglicherweise wegen **Diablo 1**, **2** (und bald **3**) oder **Starcraft 1** und **2** bekannt vor.

Und du bist …? Nicht jede Aufmachung lässt sich sofort einem Blizzard-Spiel zuordnen. Sicher hat diese Verkleidung etwas mit **WoW** zu tun.

Wer unter der Verkleidung steckt, ist ja eigentlich egal …

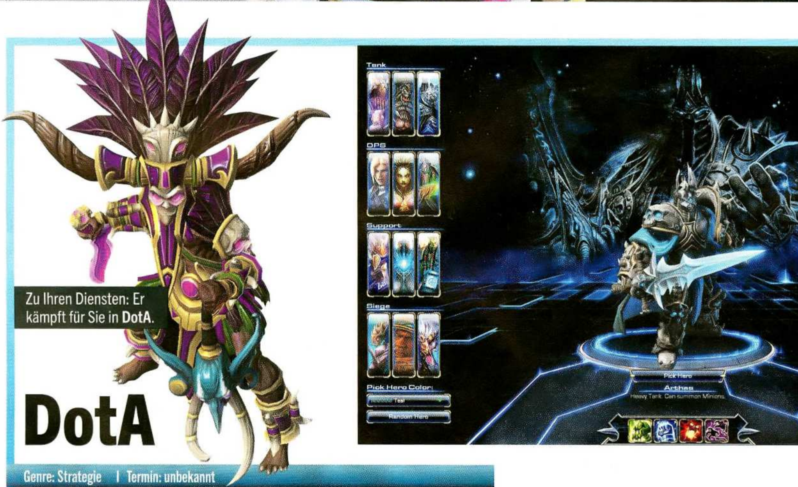
Blizzard wartete mit ein paar coolen Skulpturen auf.

Weniger ist manchmal mehr. Und gilt auch als verkleidet – sehr sogar.

DotA

Genre: Strategie | Termin: unbekannt

Zu Ihren Diensten: Er kämpft für Sie in **DotA**.



In Blizzards **DotA** können Helden wie Antihelden (hier Arthas) gespielt werden.

Was als User-Mod anfing, wird nun von Blizzard selbst entwickelt!

DotA steht für **Defense of the Ancients** und war ursprünglich eine berühmte, äußerst beliebte von Fans erstellte Karten-Mod für Blizzards **Warcraft 3**. Zwei gegnerische Teams treten hier gegeneinander an und versuchen, das feindliche Hauptgebäude zu zerstören. Sie spielen mit einem Heldencharakter, der gelevelt, ausgerüstet und ausgebildet werden kann. Auf Basis von **Starcraft 2** entwickelt Blizzard nun ein eigenes **DotA**.

Was ist das Besondere?

Um eingefleischten **Warcraft**- und **Starcraft**-Fans gerecht zu werden, hat der Spieler in Blizzards **DotA** die Auswahl zwischen einer Menge berühmter Helden und Antihelden – darunter Arthas, der spätere Lich-König, Thrall, Kerrigan oder Muradin. Das spezielle Augenmerk der Entwickler lag darauf, das Gameplay weder zu schwer noch zu einfach zu machen. Das System der Verteidigungstürme auf den Wegstrecken der Karte wurde verändert und wichtige Posten auf neutralen Strecken gewähren mächtige Boni, sobald man sie kontrolliert.

Mehr Helden, bitte!

Bisher gibt es zwölf Helden in **DotA**, bis zum Erscheinungsdatum sollen es noch mehr werden. Alle Helden lassen sich in eine der Kategorien Tank, Schaden, Belagerung und Unterstützung einteilen und sollen ein ganz eigenes Spielgefühl mitbringen. Das **Starcraft-DotA** wird für Besitzer von **Starcraft 2** kostenlos sein. Vermutlich gibt es besondere Helden für Spieler, die bestimmte Erweiterungen besitzen. Der Erscheinungstermin sowie das Startdatum der offiziellen Beta sind aber noch nicht bekannt.





Die **Collector's Edition** von **Diablo 3** enthält unter anderem eine Skultpur des Schädels von Diablo, einen Vier-Gigabyte-USB-Stick, einen über 200 Seiten starken Bildband und einen „Blick hinter die Kulissen" auf Blu-ray.

Diablo 3

Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 1. Quartal 2012

Auktionshäuser, Fähigkeiten und eine Menge Gegenstände

Diablo 3 schafft es, Spieler seit Jahren zu begeistern, obwohl niemand weiß, wann es überhaupt erscheinen wird. Doch der Termin rückt unaufhaltsam näher. Auf der Blizzcon stellten die Entwickler viele neue Details des Spiels vor, die verraten: Lange müssen die Fans nicht mehr warten.

Alles neu in Diablo 3?

Der kultige Hack&Slay-Klassiker **Diablo 2** hat bis heute Tausende begeisterter Anhänger – und das, obwohl er veraltet und nicht mehr wirklich schön anzusehen ist. **Diablo 3** wird über ein ähnliches Gameplay verfügen, aber viele neue Features bieten und deutlich besser aussehen. Vorgestellt wurden auf der diesjährigen BlizzCon vor allem die neuen epischen und legendären Gegenstände, deren Verwertbarkeit nicht nur durch das Echtgeld-Auktionshaus, sondern auch durch neue NPCs für Handwerk, Verbesserungen und Verkauf erhöht werden soll. Die Entwickler kündigten außerdem die neuen Schwierigkeitsgrade Normal, Nightmare, Hell und Inferno an, von denen vor allem Letztere den Hardcore-Zockern ausreichend Möglichkeiten für das virtuelle Ableben bieten sollen und keine Zeit für Langeweile lassen.

Alles Multi oder wie?

Trotz des Multiplayer- und PvP-Aspekts in **Diablo 3** ist das Action-RPG laut den Entwicklern nach wie vor ein Singleplayer-Spiel, das auch auf den höchsten Schwierigkeitsgraden allein bestritten werden kann. Ganz allein sind Sie dennoch nicht: Anders als angekündigt werden Ihnen auch im Solomodus anpassbare NPC-Begleiter zur Seite stehen.

Starcraft 2: Heart of the Swarm

Genre: Strategie | Termin: unbekannt

Nach langer Wartezeit liefert Blizzard endlich neue Infos zum nächsten **Starcraft 2**-Teil!

Schon auf der BlizzCon 2010 wusste man von der Erweiterung **Heart of the Swarm**, die irgendwann für **Starcraft 2** kommen würde. Mit Details hielt sich Blizzard damals aber noch zurück. Erst jetzt, ein Jahr später, erfahren Fans und Strategie-Freunde, was sie in der ersten Erweiterung erwartet.

Kampagnen, Helden und neue Karten

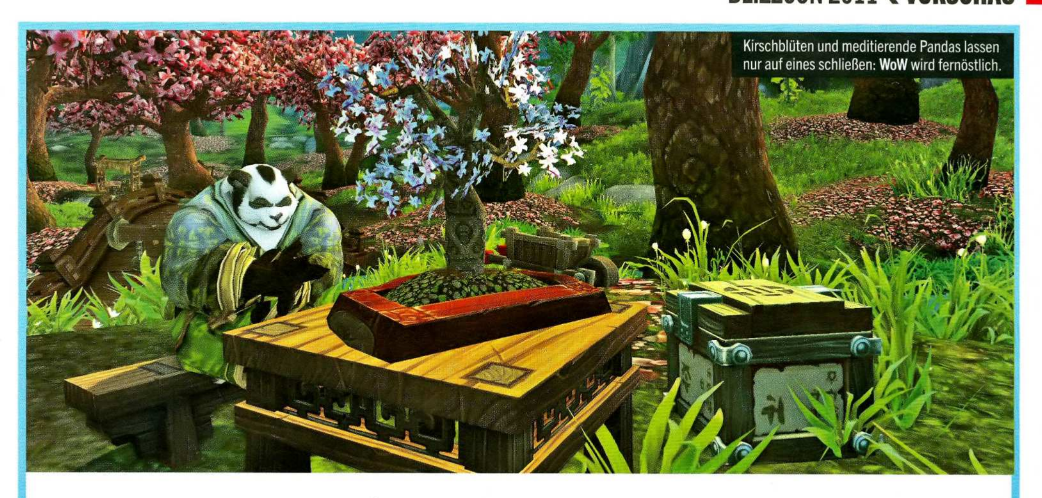
Heart of the Swarm knüpft an die Geschichte von **Wings of Liberty** an und führt das Schicksal der Königin der Klingen, Sarah Kerrigan, in 20 Missionen fort. Passend zu den Zerg präsentiert sich die die Optik der Benutzeroberfläche und der Karten sehr organisch. Damit ist das technisch anmutende Flair aus **Wings of Liberty** Geschichte. In der Kampagne züchten Sie Ihre Zerglinge und statten diese mit verschiedensten Fähigkeiten aus, um die Evolution Ihrer Schützlinge in eine bestimmte Richtung zu treiben.



In **Heart of the Swarm** kommandieren Sie hauptsächlich die Zerg.

News aus dem Battle.net

Blizzard möchte abgesehen davon auch im Battle.net ein paar lebendigere Aspekte schaffen. Die Initiative „Arcade" soll es den Spielern erleichtern, die von Fans per Editor erstellten Maps zu benutzen. Fleißige Kartenbastler bekommen außerdem weitere Werkzeuge für den Editor an die Hand, darunter sogar einen Videosequenz-Editor, der es erlaubt, kinoreife Zwischensequenzen zu erstellen. Ein Erscheinungsdatum für **Heart of the Swarm** wollte Blizzard noch nicht verraten.



Kirschblüten und meditierende Pandas lassen nur auf eines schließen: **WoW** wird fernöstlich.

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Genre: MMORPG | Termin: 2012

Neue Rasse, neue Klasse und viele neue Features!

World of Warcraft-Fans sind ziemlich kritisch, was ihr Spiel und alle daran vorgenommenen Änderungen angeht. So auch bei **Mists of Pandaria**, der vierten Erweiterung für das Mega-MMORPG. Hier dreht sich alles um die knuffigen Pandaren, die etliche Fans mit offenen Armen empfangen und sogar lange erwartet haben.

Die neuen Ländereien

Mit **Mists of Pandaria** wird die Maximalstufe erneut um fünf erhöht, also auf Level 90. Die wandernde Insel Pandaria bietet zahlreiche neue, hochstufige Gebiete und eine neue Klasse: den mit Händen und Füßen kämpfenden Mönch. Und damit auch die neue Rasse der Pandaren. Die Pandas sind dabei das erste Volk, das von beiden Fraktionen gespielt werden kann und bei dem man sich ab einer bestimmten Stufe für Horde oder Allianz entscheiden muss.

Die PvE-Revolution

Keine Lust mehr auf lange Warteschlangen im PvP? Blizzard schafft Abhilfe und zwar in Form der sogenannten PvE-Szenarien. Spieler einer Gruppe können sich Herausforderungen stellen und zum Beispiel in einem bestimmten Gebiet gegen einfallende Monster bestehen und dafür eine Belohnung erhalten. Auch für Instanzen gibt es mit **MoP** neue Herausforderungen: Dungeon-Runs gegen die Zeit locken mit Prestige und besonderen Preisen.

Alles rund ums Haustier

Doch damit nicht genug der Spieltiefe. Die Entwickler überarbeiten wieder einmal das gesamte Talentsystem, um es noch einmal neu aufzurollen. Alle 15 Levels wird ein Talent aus dreien ausgewählt. Das soll reichen. Und wer sich noch mehr zu tun wünscht, bekommt in **WoW** garantiert keine Langeweile mehr. Die bisher unnützen Haustiere (Pets) können in Zukunft über Minispiele gegeneinander kämpfen. Ein Erscheinungsdatum für **MoP** steht noch nicht fest.



Mit den Pandas kommt auch die neue Klasse, der Mönch, nach Azeroth.



Pompöse Tempel und Paläste zieren im nächsten Jahr die **WoW**-Welt.



Screen-Info

Eigene Screenshots durften wir nicht anfertigen. Das Bildmaterial stammt ausschließlich vom Hersteller. Screenshots und Bilder aus Gameplay-Videos entsprechen der aktuellen Grafik im Spiel.

Auch wenn man in der Betaversion schon die dunkle Seite der Macht (Imperium) spielen konnte, dürfen wir noch nichts darüber berichten!

Star Wars: The Old Republic

Flucht in den All-Tag

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 20.12.2011

Text: Stefan Weiß

Mit Laserwaffe und Lichtschwert zogen wir ins Beta-Gefecht!

?! FAQ

*Ist **Star Wars: The Old Republic** (**SWTOR**) ein **WoW**-Abklatsch?*
Ja, **SWTOR** ist ein Online-Rollenspiel wie **WoW**; und nein, es macht nicht alles genauso wie Blizzards Platzhirsch.

*Was ist denn so toll an **SWTOR**, dass ich es spielen sollte?*
The Old Republic legt großen Wert auf die erzählten Charaktergeschichten. So erlebt jede der acht Grundklassen im Spiel einen eigens für sie geschriebenen Handlungsfaden, voll vertont und mit vielen Zwischensequenzen.

Klingt so, als würde es sich eher um ein Solo-Rollenspiel handeln!
Ein solcher Vergleich drängt sich auf, zumal man in **SWTOR** neben seinem Hauptcharakter auf bis zu fünf computergesteuerte Crew-Mitglieder Zugriff hat und einen davon stets als Begleiter mit sich führt. Trotzdem sind viele typische MMORPG-Inhalte wie Raids, PvP-Schlachtfelder und Gruppeninstanzen im Spiel enthalten.

Welche Fraktionen sind denn vertreten?
Das Sith-Imperium zieht für die dunkle Seite der Macht ins Feld, ihr gegenüber tritt die helle Seite der Macht in Form der Galaktischen Republik.

Wie viele Klassen sind spielbar?
Pro Fraktion stehen vier Grundklassen zur Wahl. Aufseiten der Republik sind es Jedi-Ritter, Jedi-Botschafter, Schmuggler und Soldat. Beim Imperium ziehen Sie als Imperialer Agent, Kopfgeldjäger, Sith-Inquisitor und Sith-Krieger los.

Kommen wir zur wichtigsten Frage: Was kostet mich der Spaß?
Falls Sie auf das Stichwort „Free2Play" anspielen, müssen wir Sie enttäuschen. **The Old Republic** kommt mit klassischem Abo-Bezahlmodell daher. Das heißt, mit dem Erwerb des Spiels erhalten Sie eine Gratis-Spielzeit von 30 Tagen. Danach ist eine Abogebühr fällig, für die verschiedene Varianten im Angebot sind:
1-Monats-Abonnement für € 12,99
3-Monats-Abonnement für € 35,97
6-Monats-Abonnement für € 65,94
Bezahlen können Sie mit Kreditkarte, PayPal oder auch mit Gametime-Cards, die Sie im Laden erwerben.

Geld spielt für mich keine Rolle. Gibt es eine Collector's Edition?
Beherrschen Sie die Künste der Macht oder woher wissen Sie das? Für rund 150 Euro können Sie sich eine fett ausgestattete Sammler-Edition vorbestellen. Neben diversen Ingame-Items, Soundtrack-CD, Authentifizierungskey und Galaxiekarte dürfte Ihnen vor allem die handgefertigte Jedi-Statue gefallen.

Gibt's auch Raumschiffe und Schlachten im Weltall?
Sie könnten genauso gut fragen, ob Kühe Milch geben! Selbstverständlich gehören auch Raumschlachten zur Grundausstattung des Spiels. Und aufgemerkt: Ihr Charakter befehligt ein eigenes Schiff mit eigener Crew – toll, oder?

Quartett: Die Klassen der Republik

TYTHON

Startplanet für Jedi-Botschafter und Jedi-Ritter

ORD MANTELL

Startplanet für Schmuggler und Soldat

Jedi-Botschafter: Meister im Umgang mit der Macht!
Ausrüstung: Elegante Roben und Stoffkleidung kennzeichnen diese Lichtschwertklasse.
Spezialisierung: Als Gelehrter nutzen Sie Heil- und Verteidigungsfähigkeiten, als Schatten verfügen Sie über Tarnung und kontrollieren sogar die Gegner.
Raumschiff: Defender

Jedi-Ritter: Lichtschwertschwinger der Extraklasse!
Ausrüstung: Neben Stoff- und Lederrüstungen darf der Jedi-Ritter auch gepanzerte Anzüge tragen.
Spezialisierung: Sie haben die Wahl zwischen dem schwer gerüsteten Hüter und dem Wächter, der gleich zwei Lichtschwerter führt. Beide Varianten nutzen die Macht.
Raumschiff: Defender

Soldat: Ideal für alle, die auf dicke Wummen stehen!
Ausrüstung: Blastergewehre, Kanonen, Granaten und schwere Rüstungen kennzeichnen diese Kriegerklasse.
Spezialisierung: Frontkämpfer und Kommando (Details dazu auf Seite 27)
Raumschiff: BT-7-Thunderclap

Schmuggler: Treten Sie in Han Solos Fußstapfen – natürlich mit einem Wookiee als Begleiter!
Ausrüstung: Schmuggler tragen leichte Kleidung und setzen im Kampf bevorzugt ihre Blasterpistolen ein.
Spezialisierung: Dem Schmuggler steht der Weg als Schurke oder als Revolverheld offen.
Raumschiff: Frachter

Es war wohl der pure Zufall, dass der amerikanische Tontechniker Ben Burtt im Zuge von Soundaufnahmen für den ersten **Star Wars**-Film mit seinem Mikrofon an einem laufenden Fernsehgerät vorbeiging. Der verzerrte Ton einer Rückkopplung, den er dabei aufnahm, war die Geburt des brummenden Lichtschwertsounds, den jeder kennt, der jemals auch nur ansatzweise mit **Star Wars** in Berührung gekommen ist. Inzwischen ist es über 34 Jahre her, dass Luke Skywalker die elegante Jedi-Waffe in die Hände nahm. Doch auch heute noch sorgt das knisternde Schwirren der Schwerter sofort für die richtige Stimmung, wenn sich Spieler in Biowares MMORPG **Star Wars: The Old Republic** ins Abenteuer stürzen. PC ACTION war für Sie in der Beta-Phase des Spiels mit von der Partie und zeigt Ihnen, warum **The Old Republic** den Anhängern von **World of Warcraft** eine lange Nase macht.

Weltraum-Märchen

Die Geschichte von **Star Wars** ist geprägt vom immerwährenden Kampf „Gut gegen Böse" – und das nicht erst zu Darth Vaders Zeiten. **The Old Republic** spielt über dreitausend Jahre vor dem Bau des ersten Todessterns, als die Galaxis noch friedlich vereint im Zeichen der Republik steht. Das ändert sich abrupt, als urplötzlich eine riesige Armee des Sith-Imperiums aus dem Hyperraum auftaucht und mies gelaunte Bösewicht-Jedis für reichlich Stunk sorgen. Und so zelebriert Bioware schon nach einer Minute Laufzeit des hervorragend gerenderten Intro-Videos eine Raumschlacht, bei der man als Zuschauer sofort nach Cola und Popcorn greifen möchte: Kinoreif inszeniert und mit spektakulären Kamerafahrten versehen, dazu hämmert der wuchtige Originalsoundtrack aus John Williams Feder aus den Boxen – mehr **Star Wars**-Atmosphäre geht nicht. Doch wir wollen uns ja nicht nur an Rendersequenzen ergötzen, sondern selbst in diese Welt abtauchen und im galaktischen Zwist zwischen Imperium und Republik mitmischen. Für die Beta-Berichterstattung steht uns die „gute" Seite zur Verfügung: Wir dürfen als Jedi-Ritter, Jedi-Botschafter, Schmuggler oder Soldat starten. Wir entscheiden uns für Letzteren und nehmen im Charaktermenü optische Anpassungen unseres Helden vor: Die Statur groß oder klein, dick oder dünn, Frisur und Augenfarbe nach Wahl, dazu Verzierungen



Kein **Star Wars** ohne Droiden. Die Blechkameraden dienen nicht nur als Gegner, sondern treten auch als Begleiter in Aktion.

Unser Beta-Start auf Ord Mantell

Das erwartet Sie als Schmuggler und Soldat!

- **Spielumfang:** Wer alle angebotenen Nebenquests in Anspruch nimmt, ist etwa sechs Spielstunden beschäftigt.
- **Überblick:** Schroffe Felsen und vulkanische Aktivität kennzeichnen den Startplaneten für die beiden Republik-Klassen Soldat und Schmuggler. Im Handumdrehen geraten Sie in die Kriegswirren, müssen sich mit allerlei militanten Gruppen herumschlagen und lernen jede Menge Monstergesocks auf Ihren Streifzügen kennen. Das Questangebot im Startgebiet Ord Mantell ist abwechslungsreich, die Missionen selbst sind dank der stets präsenten Vollvertonung sehr atmosphärisch inszeniert.
- **Highlight:** Im Rahmen einer Gruppenquest besiegen wir Elite-Gegner.



Im Kampf gegen feindliche Separatisten verdienen Sie sich die ersten Sporen.

Als Soldat (links) und Schmuggler (rechts) starten Sie Ihr Abenteuer auf dem Planeten Ord Mantell.

wie Tattoos, Narben oder Implantate – so gehört sich das in einem ordentlichen Rollenspiel. Der Stil der Figuren erinnert an die jüngsten **Clone Wars**-Verfilmungen, doch dieser Comic-Anstrich wirkt recht stimmig und passend.

Teil der Geschichte werden

Wenn wir im Verlauf unseres mehrere Tage andauernden Aufenthalts in der Beta-Version von **The Old Republic** eines mitgenommen haben, dann ist es das Stichwort „Story". Jede spielbare Klasse besitzt eine ihr auf den virtuellen Leib geschneiderte Hintergrundgeschichte mit passenden Quests. Unser Soldat beispielsweise ist Teil eines Spezialtrupps und erlebt den Konflikt zwischen Republik und Separatisten auf dem Planeten Ord Mantell. Dort steht die Suche nach einer Bombe im Mittelpunkt, garniert mit Verrat und Intrige. Als Schmuggler startet man zwar auf dem gleichen Planeten, doch geht es dabei um die Jagd nach einem Unterweltboss. Neben den individuellen Story-Aufträgen erwartet Sie im Startgebiet eine Vielzahl an Quests, die beiden Klassen gleichermaßen zur Verfügung stehen. Was uns in den ersten Stunden auffällt: Egal ob es sich um Haupt- oder Nebenmissionen handelt, voll vertonte Dialoge und Zwischensequenzen sind immer mit an Bord. Besser noch, fast jede dieser Geschichten enthält eine Entscheidungsoption, mit der man den Ausgang der Mission bestimmt. Lassen Sie einen Dieb laufen oder führen ihn seiner gerechten Strafe zu? Folgen Sie strikt dem Befehl, einen Arzt zu rekrutieren, oder helfen Sie diesem Mediziner erst noch, sich um die Waisen zu kümmern, die er betreut? Bioware überhäuft Sie förmlich mit moralischen Fragen, so wie man es schon aus **Mass Effect** oder **Dragon Age: Origins** kennt. Von der Spielmechanik her bieten die Aufgaben im **Star Wars**-Universum gewohnte Kost: viel Laufarbeit von Punkt A nach B, die erforderliche Anzahl Questgegner erledigen oder gesuchte Quest-Objekte auftreiben und zurück zum Auftraggeber, um die Belohnung zu kassieren. Das funktioniert in jedem Online-Rollenspiel und erst recht in **The Old Republic**, da es den Spieler in den Dialogen oft mit kleinen Wendungen überrascht. Man darf dabei keine grundsätzliche Änderung in der jeweiligen Hauptstory erwarten, doch tragen die Entscheidungen bei den Quests wesentlich zum guten Rollenspielgefühl bei. Sie sorgen dafür, dass man sich mit den Inhalten befasst und über seine Antworten nachdenkt. Hier unterscheidet sich **The Old Republic** klar vom Rest der Online-Rollenspiel-Meute, bei der man in der Regel einfach nur die jeweilige Aufgabe annimmt, ohne die dazugehörigen Texte zu lesen – wozu auch?

Solospiel für zwei?

Nach rund sechs Stunden Spielzeit haben wir die Startwelt Ord Mantell hinter uns gelassen. Den größten Teil der absolvierten Missionen haben wir im Allein-



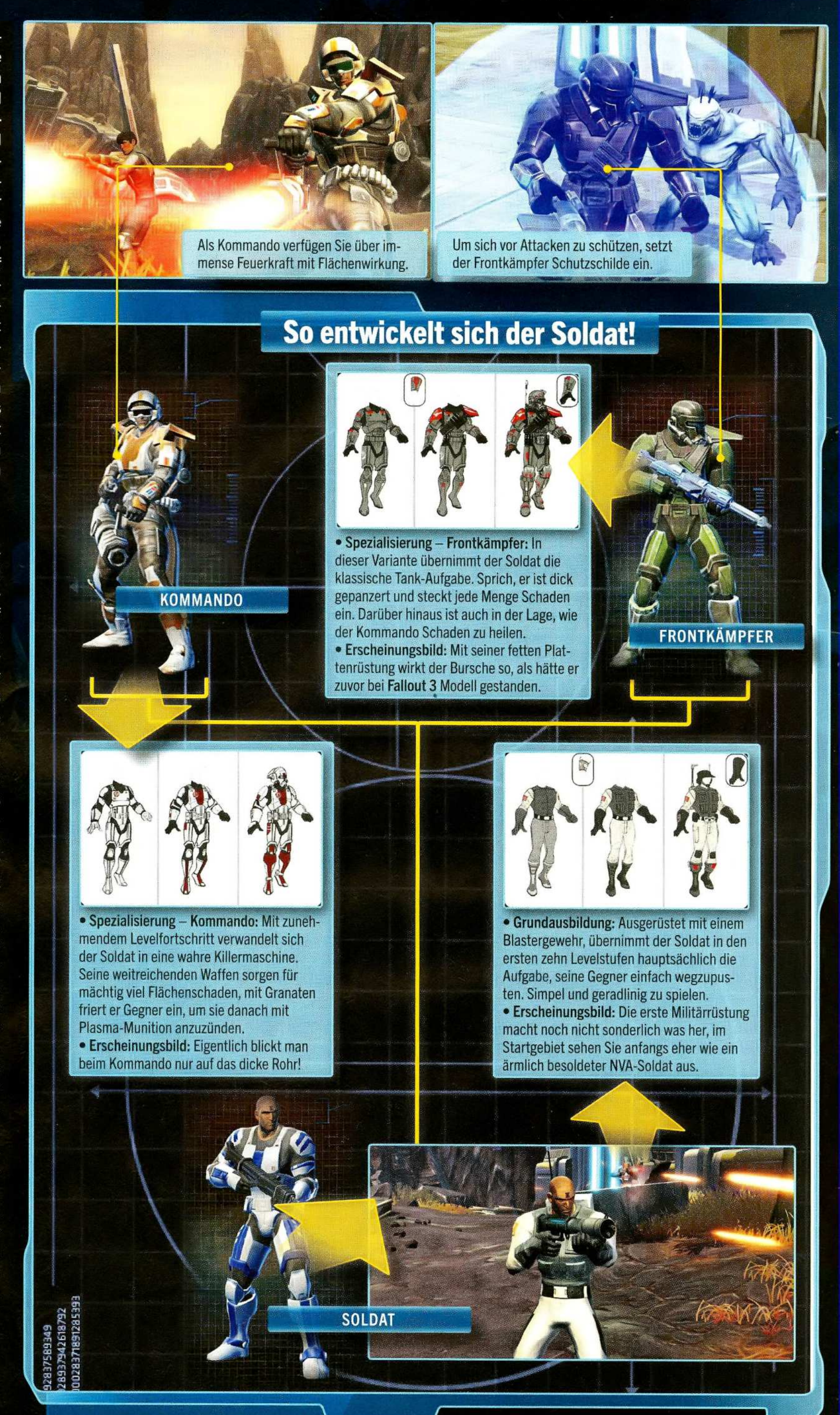
Als machtbegabter Jedi kann Ihr Charakter telekinetische Kräfte einsetzen.

Wer als Schmuggler spielt, darf Objekte im Raum als Deckung nutzen.

gang erledigt. Mit anderen Spielern zu interagieren und eine Gruppe zu bilden war bis dahin kaum nötig. Das liegt zum Teil daran, dass Sie in **The Old Republic** schon sehr früh im Spiel einen KI-Begleiter zur Seite gestellt bekommen. Pro Klasse stehen Ihnen dabei im Verlauf Ihrer Karriere bis zu fünf sogenannte Crew-Mitglieder zur Verfügung, von denen Sie immer eines auf Ihre Missionen mitnehmen. Diese Figuren besitzen eigene Talente und Fertigkeiten, leveln mit Ihnen mit, lassen sich ausrüsten und verwalten. Damit erinnert **The Old Republic** an seinen Quasi-Offline-Vorgänger **Knights of the Old Republic.** Was Sie mit Ihren Begleitern alles anstellen können, verraten wir Ihnen im Extrakasten auf Seite 28.

Es gibt viel zu tun

Während im Startgebiet noch alles hübsch überschaubar und der Weg meist linear vorgegeben war, eröffnen sich uns auf Coruscant, dem Hauptplaneten der Republik, jede Menge Möglichkeiten. Sollen wir gleich der Hauptstory unseres Charakters folgen oder lieber erst mal alle hier verfügbaren Quest-Gebiete abklappern? Machen wir von den ersten Handwerksfertigkeiten Gebrauch oder stürzen wir uns lieber gleich mit anderen Spielern in die ersten Gruppen-Instanzen auf Coruscant? Bei der dargebotenen Informationsflut erweist sich die intelligent gestaltete Kartenfunktion in **The Old Republic** meistens als wertvolle Hilfe. Gelungen sind beispielsweise die Questhilfen, welche Auftraggeber, offene und erfüllte Quests sowie Zielgebiete klar erkennbar auf der Karte darstellen. Nicht gefallen hat uns die Filterfunktion, die aktuell immer nur einen gewünschten Informationstyp auf der Karte anzeigt. So mussten wir anfangs sehr oft zwischen Trainer, Verkäufer, Crew-Ausbilder und den Reisepunkten (Taxi) hin- und herschalten, bis wir so langsam die Infrastruktur auf Coruscant verinnerlicht hatten. Dabei sind Orientierungshilfen bitter nötig, sorgen doch Levelarchitektur und -aufbau auch nach intensivem Spielen noch für Verwirrung. Denn die Questgebiete auf Coruscant bestehen aus mehreren Sektoren, die von



Als Kommando verfügen Sie über immense Feuerkraft mit Flächenwirkung.

Um sich vor Attacken zu schützen, setzt der Frontkämpfer Schutzschilde ein.

Das Begleitersystem: Ein Bund fürs Leben

DIALOGE

Jeder Begleiter verfügt über eine eigene Hintergrundgeschichte, die Sie nach und nach aufdecken.

Heldenparty: Im Verlauf Ihres Abenteuers bekommen Sie fünf Crew-Mitglieder zur Seite gestellt, von denen Sie immer eines als Begleiter mitnehmen dürfen, während die übrigen vier auf Ihrem Raumschiff die Stellung halten. Ihre Begleiter steigen im Level auf und besitzen eigene Talentbäume, die Sie wie in einem Offline-Rollenspiel verwalten.

Beziehungsgefüge: Begleiter nehmen Ihre Entscheidungen nicht einfach hin. Sobald Ihre Beliebtheit steigt oder sinkt, bekommen Sie dies per Einblendung angezeigt. Wer sich gut mit seinen Begleitern stellt, erhält neue Dialogoptionen und sogar Quests.

CRAFTING

Arbeiten lassen: Gegenstände herzustellen empfinden viele Online-Rollenspieler oft als lästiges Übel. In **The Old Republic** übernehmen Ihre Begleiter diesen Job. Sogar um die hergestellten Sachen zu verscherbeln, lassen sich die Begleiter einsetzen.

GESCHENKE

Gut Wetter machen: Um die Beziehung zu Ihren Gefährten zu verbessern, haben Sie in **The Old Republic** die Möglichkeit, bei entsprechenden Händlern Geschenke zu kaufen und sie Ihren Begleitern bei passender Gelegenheit zu überreichen.

den Entwicklern zwar mit vielen Details versehen wurden, am Ende aber dennoch ähnlich wirken. „Kenne ich diese Wartungshalle nicht schon? War ich nicht eben erst in diesem Korridor unterwegs?" Solche Gedanken kommen uns mehrmals in den Sinn.

Böser Guter oder guter Böser?

Für viel Abwechslung im Spiel sorgt sicher auch das Gesinnungssystem in **The Old Republic**. Im Verlauf vieler Dialogsequenzen gelangen Sie an einen Punkt, an dem Sie sich für eine von mehreren Antworten entscheiden müssen. Diese kann die Gesinnung Ihres Helden beeinflussen. In Ihrem Charaktermenü gibt es eine entsprechende Infoleiste, welche die Ausrichtung Ihrer Figur anzeigt. Doch selbst wer als Vertreter der guten Seite (Republik) stets Antworten auswählt, die der dunklen Seite der Macht entsprechen, wechseln Sie im Laufe des Spiels niemals zum Imperium. Die Auswirkungen Ihrer Entscheidungen sind anderer Natur. Zum Beispiel beeinflussen Sie damit den Verlauf Ihrer persönlichen Charakter-Story. Wer einen guten Soldaten mimt, erlebt die Geschichte also anders als ein böse gesinnter. Auch besondere Ausrüstungsgegenstände erfordern einen bestimmten Gesinnungswert. Schlussendlich wirkt sich Ihre Gesinnung auch auf die Beliebtheit Ihres Begleiters aus. In unserem Fall war zum Beispiel unser Soldaten-Gefährte höchst ungehalten, wenn wir uns für böse Antworten entschieden. Das Ansehen bei Ihren Begleitern sorgt wiederum dafür, welche Dialoge sie mit Ihnen führen, und schaltet sogar spezielle Begleiter-Quests frei.


Bei Gruppenquests sucht jeder Spieler seine Antwort für Dialogsequenzen aus.


Coruscant: Sitz des Republikanischen Senats und Schauplatz in **The Old Republic**.

Soziales Gruppenspiel

Zu einem zünftigen MMORPG gehört auch ein funktionierendes Gruppenspiel. **The Old Republic** bietet dafür sogenannte Operations (Raids) und Flashpoints (Gruppen-Instanzen) an. Operationen stehen erst im Endgame-Bereich zur Verfügung, den wir noch nicht zu Gesicht bekamen. Dafür konnten wir uns aufseiten der Republik in der ersten Flashpoint-Mission namens „Die Esseles" austoben. Flashpoints bieten wie schon die Solo-Quests ein intensives Story-Erlebnis, inklusive Zwischensequenzen und Dialogen mit Entscheidungsmöglichkeiten. Im Falle von „Die Esseles" nehmen Sie mit bis zu einer Gruppenstärke von maximal vier Spielern an der Mission teil. Etwaige KI-Begleitcharaktere bleiben bei einer vollzähligen Gruppe außen vor. Wie funktioniert das nun mit den Dialogen in der Gruppe? Jedes Partymitglied kann ein solches Gespräch mit einem NPC starten. Daraufhin erscheint für alle übrigen Mitspieler eine Infobox, in der man angibt, am Gespräch teilzunehmen oder nicht. Sobald man nahe genug am Gesprächspartner steht, klickt man auf die gewünschte Schaltfläche. Jeder Spieler bekommt nun die Dialogsequenz vorgespielt und wählt bei Entscheidungen seine persönliche Antwort aus. Diese wird der Gesinnung entsprechend für den eigenen Charakter verrechnet. In der Zwischensequenz zu sehen gibt es aber nur die Entscheidung eines Spielers. Welcher Spieler das ist, bestimmt ein automatisch generierter Würfelwurf, der auf dem Bildschirm neben den Charakterporträts erkennbar ist. Der Gewinner dieses Glückswurfs bekommt auch die meisten Sozialpunkte. Huch, schon wieder ein neuer Begriff! Aber die Sache ist ganz simpel: In **The Old Republic** haben die Spieler viele Möglichkeiten, durch ihre Aktionen soziale Punkte zu sammeln. Für diese Art Spielwährung lassen sich Gimmicks freischalten, zum Beispiel schick aussehende Kleidung oder andere Spaß-Gegenstände, die rein kosmetischer Natur sind und sich nicht auf die Spielbalance auswirken.

Alles in Butter?

Wir hatten mächtig viel Spaß mit der Beta von **The Old Republic**. Jetzt muss Bioware nur noch einen reibungslosen Release hinlegen. Wir sagen mal: „Das klappt!"



Die Soldatenklasse in **The Old Republic** darf mit solchen dicken Dingern rumhantieren – da wird man als Redakteur der PC ACTION ja fast neidisch.

Darth Stefan meint

„Schon bald nennst du auch mich Meister!"

Ich bin schon ziemlich „wuschig", was den Start von **The Old Republic** angeht. Als die Beta-Phase kurz vor Redaktionsschluss vorerst endete, war es für mich so, als ob ich eine starke Erschütterung der Macht spürte, „als ob Millionen in panischer Angst aufschrien und plötzlich verstummten". Nun gut, es war jetzt nicht ganz so dramatisch wie seinerzeit in **Star Wars: Episode IV** bei der Zerstörung Alderaans, aber es lässt sich ganz klar festhalten, dass mich Biowares Online-Rollenspiel total in den Bann gezogen hat. Vor allem der deutliche Fokus auf „Geschichten erleben", anstatt einfach stumpfsinnig Quest-Texte wegund Gegnerhorden totzuklicken, lässt **The Old Republic** einzigartig im Dschungel der Online-Rollenspiele hervorleuchten. Ich bin gespannt, ob Bioware das hohe Unterhaltungsniveau bis zum Highlevel-Content halten kann.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Padawolf meint

„Hilfe, ich kann nicht mehr aufhören!"

Mich hat **The Old Republic** genauso gepackt wie Stefan, aber ich hänge glücklicherweise noch nicht ganz so sehr an der Bioware-Nadel wie er. Aber nur weil wir uns einen Account geteilt haben, den die meiste Zeit er in Beschlag genommen hat. Für den Release des Spiels habe ich mir aber schon mal drei Wochen Urlaub eingetragen, um mich **TOR** entsprechend widmen zu können. Und für die Zeit danach habe ich mal vorsorglich alle sozialen Aktiväten abgesagt und meiner Freundin klargemacht, dass ich die Abende künftig auf Coruscant verbringen werde. Wenn Bioware das Highlevel-Gameplay auch auf Monate hinaus spannend halten kann, dann ist es sehr gut möglich, dass mich Azeroth nie wieder sieht. Wer will schon mit schwulen Pandas spielen, wenn er als Jedi durchs Universum schippern kann?

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Spektakulär inszenierte Abschnitte wie diese Heli-Ballerei besitzen kaum Anspruch, sorgen aber für Abwechslung.

Screen-Info

Alle Screenshots dieses Artikels stammen aus der PC-Vorschauversion und wurden von uns erstellt.

Saints Row: The Third

Ab nach Violettland!

Genre: Action | Entwickler: Volition | Hersteller: THQ | Termin: 18. November 2011

Text: Sebastian Stange

Prollig und laut – in diesem Action-Spiel werden neue Niveau-Tiefen ausgelotet!

Lange Zeit wurden Volitions **Saints Row**-Spiele als **GTA**-Klon bezeichnet. Mit dem dritten Teil der Reihe ist damit aber endgültig Schluss. Denn dieses rabiate Open-World-Actionspiel hat eine ganz eigene Nische im Spielemarkt gefunden: völlig überzogene Nonstop-Action fernab jeglichen guten Geschmacks. Die Story des Spiels versetzt Sie in die Rolle eines Gangsterbosses. Sie führen die Third Street Saints an, eine Straßengang auf dem Weg zur Pop-Ikone. Dann kommt aber doch alles anders. Ein Verbrecher-Syndikat spielt Ihnen übel mit und Sie müssen sich wieder einmal zum Verbrecherkönig der Stadt hocharbeiten. Steelport heißt der brandneue Schauplatz und drei Gangs gilt es dort zu verdrängen: mexikanische Wrestler, Ninja-Hacker im **Tron**-Look und einen modebesessenen Waffenschieberring.

Hehler? Wrestler?? Ninjas???

Sie merken schon: Das ist alles eher albern. Und genau das ist das erklärte Ziel der Entwickler: so viel Blödsinn wie möglich. Das ist ihnen gelungen. **Saints Row: The Third** strotzt vor Absurdität und derben Späßen. Sie können Ihrer Spielfigur etwa eine Zombie-Stimme verpassen, es gibt eine Extra-Taste für Tritte in die Kronjuwelen und als Waffe dient Ihnen unter anderem ein riesiger Dildo. In Sachen Gameplay erwartet Sie von Anfang an ein explosiver Ritt durch allerlei abwechslungsreiche Missionen. Sie

Schnitte in der deutschen Fassung

Damit der Titel in Deutschland erscheinen kann, musste THQ die Schere ansetzen. Wer in der deutschen Fassung Gewalt an Passanten ausübt, bekommt es schneller mit der Polizei zu tun als etwa in der US-Version. Obendrein können Zivilisten nicht als menschlicher Schild genutzt werden und es gibt keinerlei Boni, Punkte oder Statistiken, wenn Sie einen virtuellen Passanten töten. Außerdem fehlt ein nicht näher genanntes, für die Story irrelevantes Minispiel. Durch diese Änderungen funktioniert der Zweispieler-Koop-Modus nur, wenn identische Versionen genutzt werden. Immerhin hat man sich eine kleine Entschädigung ausgedacht: Als kleinen Trost spendiert THQ Ihnen das sonst nur Vorbestellern vergönnte Genki-Pack (Bonus-Kostüm, -Waffe, -Auto).



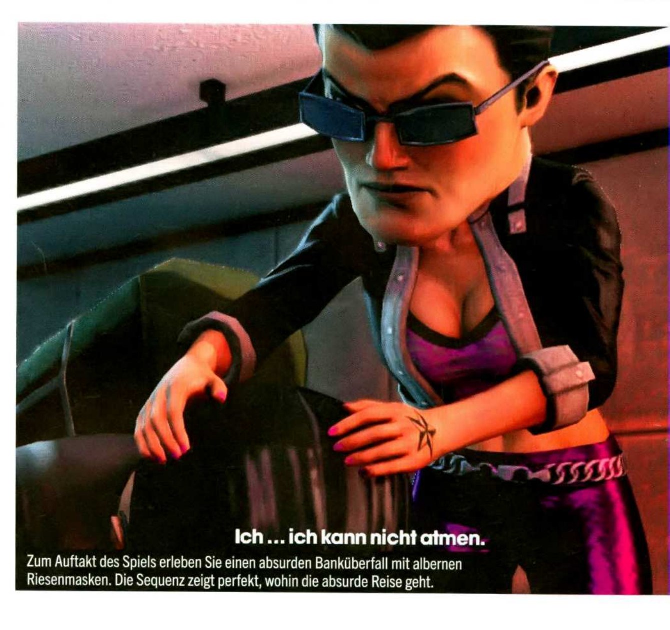
Alle Fahrzeuge im Spiel sind an reale Wagen angelehnte Fantasiemodelle. Sie lassen sich nach allen Regeln der Tuning-Kunst aufmotzen.



Neben der Polizei können Ihnen auch gegnerische Gangs auf den Fersen sein. Das macht den Spielverlauf recht hektisch.



Die Baller-Abschnitte steuern sich gut, Ihre Gegner erweisen sich jedoch als nicht allzu clever. Taktisches Vorgehen ist nicht nötig.



Zum Auftakt des Spiels erleben Sie einen absurden Banküberfall mit albernen Riesenmasken. Die Sequenz zeigt perfekt, wohin die absurde Reise geht.

ballern vom Helikopter auf gegnerische Gang-Fahrzeuge, geben Verbündeten Rückendeckung oder heben Gang-Verstecke aus. Dazu kommt die genretypische Masse an Nebenaufgaben und Aktivitäten. Sie suchen Sammelobjekte wie Geldpaletten und Gummipuppen, erledigen Attentatsziele, zerstören Gang-Verstecke oder überstehen massive gegnerische Angriffswellen.

Makler-Marotten

Dazu kommt ein Immobilien-System: Sie kaufen Häuser und Läden, um stündlich Kohle zu verdienen, Verstecke vor der Polizei zu haben und Rabatte freizuschalten. Apropos freischalten: Durch Missionen, Kleidung und Aktionen erhalten Sie Punkte für Ihren Respekt-Level. Wenn dieser steigt, schalten Sie Fähigkeiten und Upgrades zum Kauf frei. Wie schon im Vorgänger werden Sie im Spiel für jede Art von Blödsinn belohnt. Sie ziehen Ihre Spielfigur komplett aus? Ihnen wird ein Flitzer-Minispiel angeboten. Sie steigen auf ein Zivilfahrzeug? Eine Auto-Surf-Aktivität wird verfügbar. Es vergeht kaum eine Sekunde, in der Sie nicht bewertet und belohnt werden. Dafür gibt es aber auch kaum Zeit zum Durchatmen.

Nonstop-Action

In unserer Vorschauversion wurden wir nahezu ununterbrochen in Schießereien verwickelt. Während Liberty City in **GTA 4** eine lebendige Stadt ist, wirkt Steelport wie die Kulisse einer endlosen Freakshow. Sie müssen definitiv Gefallen am Gangster-Lifestyle sowie an derben Späßen haben, um sich in diesem Szenario wohlzufühlen. Technisch machte die PC-Vorabversion einen ordentlichen, wenn auch nicht brillanten Eindruck, wurde aber von einigen Physik- und Gameplay-Fehlerchen geplagt. Dafür gibt es schöne Effekte sowie exklusiv für die PC-Fassung einen Videoaufnahme-Modus, der später um diverse Regisseur-Optionen ergänzt werden soll. Außerdem können Sie den Spaß auch zu zweit im Koop-Modus genießen.

Ein tolles Abenteuer!

Wie bei einer Krawall-Talkshow à la Jerry Springer kommt es beim dritten **Saints Row** weniger auf die Inhalte als vielmehr auf die Inszenierung derselben an. Die Missionen sind vom Design her recht altbacken, die Gegner-KI ist bemitleidenswert schwach und in den ersten drei Spielstunden fehlten uns zunächst echte Höhepunkte. Den Reiz am neuen **Saints Row** machen ganz klar die vielen derben Späße und Geschmacklosigkeiten aus. Mit dem Spiel liefert uns THQ genau das, was viele an **GTA 4** vermissten: eine offene Spielwelt, die als großer Abenteuerspielplatz für Erwachsene fungiert und allerlei Schabernack ermöglicht. Und zwar ohne dass wir alle zehn Minuten von unserem Cousin angerufen werden, der schon wieder eine Runde Bowling spielen will.

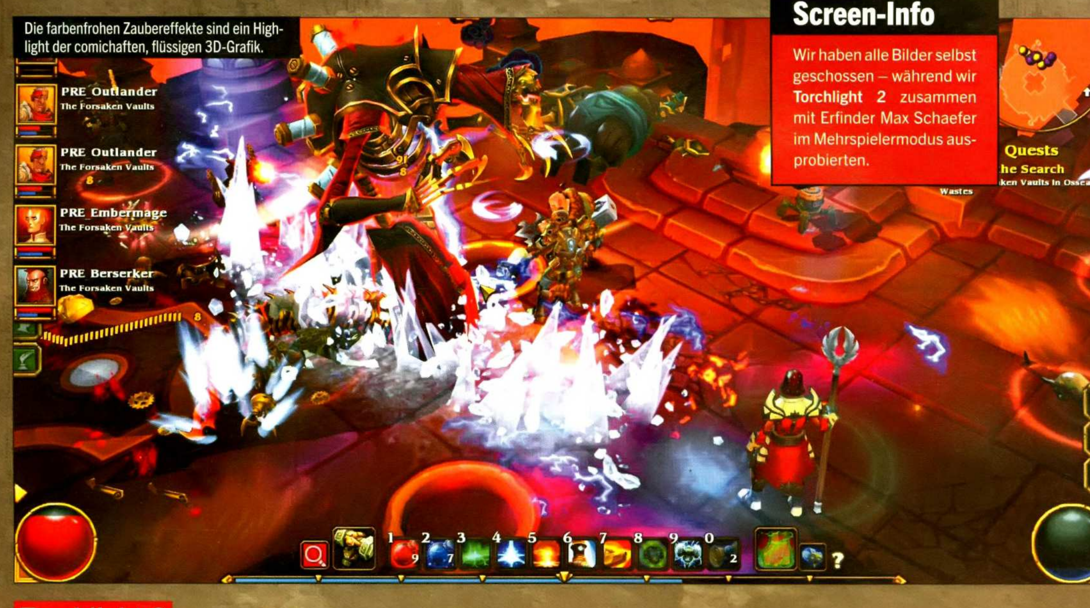

Sie können auch normal in ein Fahrzeug einsteigen. Aber wer will das schon, wenn man mit den Füßen voran hineinspringen und den Fahrer hinauskicken kann?!

Sebastian meint

„Großer Gott, was für ein wunderbarer Blödsinn!"

Im Grunde handelt es sich bei **Saints Row: The Third** ja um ein eher mittelmäßiges Open-World-Spiel, aber der doppelte und dreifache Zuckerguss aus Brachial-Humor sucht in der Spielewelt seinesgleichen. Bei den Gags im Spiel steigt selbst Duke Nukem die Schamesröte ins Gesicht. Ich persönlich konnte mich wirklich dafür begeistern. Mein innerer 14-Jähriger jubelte vor Freude. Und hier liegt auch die Krux an der Sache: Entweder Sie haben Spaß daran, in der bizarr-verdrehten Spielwelt Chaos anzurichten, oder Sie wenden sich empört ab. Fragen Sie sich einfach selbst: Wie witzig sind Tritte in die Weichteile?

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Die farbenfrohen Zaubereffekte sind ein Highlight der comichaften, flüssigen 3D-Grafik.

Screen-Info

Wir haben alle Bilder selbst geschossen – während wir **Torchlight 2** zusammen mit Erfinder Max Schaefer im Mehrspielermodus ausprobierten.

Torchlight 2

Neues vom Fackelmann

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Runic Games | Hersteller: Daedalic Entertainment | Termin: 13. Dezember 2011

Text: Felix Schütz

Der **Diablo**-Schöpfer präsentierte uns seine unkomplizierte **Diablo 3**-Alternative.

Das ist neu!

Was zeichnet Torchlight 2 aus, wodurch hebt es sich von der Konkurrenz ab?

- MULTIPLAYER: **Torchlight 2** lässt sich über LAN-Netzwerke wie auch kostenlos online spielen – der Vorgänger bot nur einen Solomodus.
- KEIN ONLINE-ZWANG: Anders als **Diablo 3** ist **Torchlight 2** auch problemlos offline spielbar.
- MEHR UMFANG: Wo das erste **Torchlight** nur eintönige Dungeons bot, entführt **Torchlight 2** die Spieler auch in weitläufige Oberwelten. Der Umfang des Spiels ist etwa dreimal so groß wie der des Vorgängers.
- NEUE HELDEN: Das Spiel bietet vier brandneue Klassen: Outlander, Berserker, Embermage und Engineer.


Anders als der Vorgänger hat **Torchlight 2** endlich auch weitläufige Außenlevels wie diese Wüste zu bieten.

Anfang Oktober besuchte uns Max Schaefer, einer der Gründer von Condor (später Blizzard North) und damit einer der drei Erfinder von **Diablo** (1996). Er war maßgeblich an der Entwicklung von **Diablo 2** beteiligt und gründete schließlich seine eigene Firma Runic Games, um sich mit **Torchlight** erneut einen Namen als Hack&Slay-Experte zu machen. Mittlerweile ist sein Team mit **Torchlight 2** beschäftigt, das Spiel steht kurz vor der Fertigstellung und Max zeigte uns eine aktuelle Version.

Die bessere Kopie?

Die wichtigste Erkenntnis nach stundenlangem Probespielen: **Torchlight 2** fühlt sich nicht wie ein simpler Abklatsch an – und das, obwohl es bewusst die **Diablo**-Formel kopiert. Gut so, denn Runic Games weiß, wie solche Spiele funktionieren: leicht bedienbare Kämpfe, tonnenweise Beute, eine motivierende Heldenentwicklung und zufallsgenerierte Levels. Das alles zeichnet auch **Torchlight 2** aus. Die wichtigste Neuerung des Spiels ist aber sein Multiplayer-Modus. Bis zu sechs Spieler können in einer Partie mitmischen, und zwar nicht nur online, sondern auch über LAN-Netzwerke. Bei der Gelegenheit muss Max grinsen: „Oh, wir haben nicht nur Online- und LAN-Support, sondern betonen auch gerne, dass man den Einzelspieler-Part problemlos offline spielen kann. Es gibt keine Online-Pflicht." Damit spielt Max auf **Diablo 3** an, das eine dauerhafte Internetverbindung verlangt und damit viele Fans verärgert hat.

Schlagkräftiges Quartett

Aus vier Klassen muss man in **Torchlight 2** wählen. Am besten gefiel uns der Engineer: Als eine Art schwer gepanzerter Hightech-Paladin kann er nicht nur langsame, aber überaus mächtige Nahkampfattacken ausführen,

sondern auch mechanische Drohnen an seine Seite rufen: Manche der kleinen Blech-Helfer unterstützen die eigene Party mit hilfreichen Buffs, andere stürzen sich heftig ballernd in die Schlacht. Der Embermage spielt sich dagegen fast wie der Held eines Top-Down-Shooters: Der Kampfmagier feuert derart schnell und wild mit Kettenblitzen und Flammenstößen um sich, dass dabei richtiger Ballerspaß aufkommt. Auch die beiden anderen Klassen hinterlassen einen guten Eindruck: Der Outlander ist ein agiler Fernkämpfer, der Pistolen und Gewehre benutzt. Trotz seiner zerbrechlichen Statur sind seine Attacken nicht weniger effektgeladen als die der anderen Klassen, er mäht problemlos ganze Gegnergruppen im Alleingang nieder. Die vierte und letzte Klasse ist der Berserker, ein cool inszenierter Nahkämpfer, der in kurzer Zeit massig Schaden austeilt.

Bunt und schön

Die Kämpfe können im Koop-Modus ausarten: Bei mehr als vier Spielern erkennt man in dem Effektgewitter oft nichts mehr. Bei kleinen Spielergruppen zeigt sich aber: Trotz niedrig aufgelöster Texturen sieht **Torchlight 2** gut aus. Atmosphärisch ist das Spiel allemal – die orchestrale Musik von Matt Uelmen, der schon den Soundtrack von **Diablo** verantwortete, klingt stimmungsvoll aus den Boxen. Das Spiel erscheint hierzulande außerdem komplett übersetzt – der Adventure-Spezialist Daedalic (**Harveys Neue Augen**) übernimmt die Lokalisation.

Mehr Platz zur Monsterjagd

Unsere Demo-Version umfasst einen kleinen Teil des zweiten Aktes, ein Wüstengebiet, das – ähnlich wie in **Diablo 2** – von Dungeons und Grabtempeln durchzogen ist. Drei Akte wird es im fertigen Spiel geben. Das entspricht laut Runic Games etwa dem dreifachen Umfang des Vorgängers. Zudem bietet **Torchlight 2** endlich auch weitläufige Außengebiete – ein Segen gegenüber **Torchlight 1**, das nur aus einer Reihe von Dungeons bestand. Nur eines bleibt gleich: der Sparpreis von 20 Euro.

Klassischer Aufstieg

Für besiegte Gegner und erledigte Quests gibt's Erfahrungs- und Ruhmpunkte, mit denen man im Level aufsteigt und so Talentpunkte verdient, die man in neue Skills investiert. Auch Attribute wie Stärke oder Geschicklichkeit steigert man von Hand. Praktisch: Auch in **Torchlight 2** hat der Held stets ein Haustier an seiner Seite, das nicht nur mitkämpft, sondern auch Gold aufsammelt. Ist das Inventar mal überfüllt, schickt man das Tier mit gefülltem Rucksack in die Stadt zurück – so macht es die Waren zu Geld, während der Spieler weiter Monster verprügelt.

Geschichtsgeschwätz

Eine ordentliche Story suchte man in **Torchlight 1** vergeblich. Für den Nachfolger verspricht Runic eine bessere Handlung und mehr Nebenquests; in unserer Probe-Version war davon kaum etwas zu sehen. Wir flitzen lediglich durch die Wüste, folgen einem Questmarker bis zu einem Tempeleingang und prügeln uns in eine Grabkammer hinab, wo wir ein riesiges Monster erschlagen – von einem roten Faden keine Spur. Doch auch ohne den dürfte **Torchlight 2** DIE Alternative zu **Diablo 3** werden.



Bis zu sechs Spieler dürfen im Koop mitmischen – durch Mods lässt sich die Grenze aber theoretisch beliebig anheben.

Ein Teufelskerl in der PCA-Hölle

Wir haben Diablo- und Torchlight-Miterfinder Max Schaefer empfangen.

Der sympathische Kalifornier hatte eine neue Version von **Torchlight 2** im Gepäck, die er zusammen mit uns im Koop-Modus spielte. Einen Tag später ließ sich Max sogar zu einem Live-Rollenspiel überreden. Das Bild rechts zeigt das Finale des Plastikschwert-Spektakels: Max verprügelt einen unserer Stuntleute, den wir als Diablo verkleidet hatten, mit einer Fackel.



Max Schaefer (Zweiter v. l.) mit den PC ACTION-Redakteuren Felix Schütz, Viktor Eippert und Peter Bathge.



Die Jagd nach neuer, besserer Beute ist ähnlich motivierend wie im großen Vorbild **Diablo**.

Felix meint

„Süchtig machende Monsterhatz mit vielen Verbesserungen"

Es gibt Menschen, die es unfair finden, **Torchlight 2** mit **Diablo 3** zu vergleichen. Na, da müssten diese Personen mal Max Schaefer erleben – der liebt solche Vergleiche! Das liegt daran, dass **Torchlight 2** bewusst einige Lücken füllt, die der mächtige Blizzard-Konkurrent hinterlässt: Offline-Singleplayer, Koop über lokale Netzwerkverbindung, ein starker Mod-Editor, ein traditionelles Charaktersystem – genau das wünschen sich viele Fans des Hack&Slay-Genres und das bekommen sie hier auch. Spielmechanisch gibt's nichts zu rütteln: Monster hauen, Items klauen – da stimmt praktisch alles, so wie schon beim tollen ersten Teil. Wenn Runic Games nun noch eine ordentliche Story auf die Beine stellt, die über den Alibi-Charakter der Vorgängergeschichte hinausgeht, bekommt **Torchlight 2** einen Ehrenplatz auf meiner Festplatte.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Neben Action bietet das Spiel auch ruhigere Momente, etwa wenn Zwischensequenzen die Story weiterführen.

Screen-Info

Alle Screenshots in diesem Artikel wurden von uns selbst anhand der uns vorliegenden PS3-Version angefertigt. Für die PC-Variante erwarten wir natürlich eine höhere Auflösung.

Assassin's Creed: Revelations

Das Ende einer Legende

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 1. Dezember 2011

Text: Sebastian Stange

Wir haben das neue Meuchel-Abenteuer auf der PS3 durchgespielt!

Wir haben es geschafft! Wir haben ganz knapp vor Redaktionsschluss **Assassin's Creed: Revelations** durchgespielt, allerdings nur auf der Konsole. Wir wissen, wie Ezios Story endet, wir haben das gewohnt verwirrende Finale erlebt und wir haben eine gute Idee, wo der nächste Teil der Serie spielen wird. Aber keine Sorge, wir spoilern Ihnen nichts, sondern erzählen Ihnen lieber, was unsere nahezu fertige Vorschau-Version so alles bot.

Schnitzeljagd in der Türkei

In **Revelations** besuchen Sie in der Rolle Ezios das Konstantinopel (heute als Istanbul bekannt) zu Zeiten des Osmanischen Reiches. Neben Osmanen patrouillieren jedoch auch die verschwörerischen Templer die Stadt, in der fünf Schlüssel versteckt sind, die Altair, der Held des ersten **Assassin's Creed**, dort versteckte. Nur wer alle Schlüssel findet, kann damit eine geheimnisvolle Tür öffnen, die Ezio und die Templer zu Beginn des Spiels entdecken. Was sich dahinter verbirgt, weiß niemand – das hindert Sie jedoch nicht daran, alles dafür zu tun, die Teile an sich zu reißen. Nebenher vergrößern Sie außerdem den Einfluss der Assassinengilde in der Stadt, decken Intrigen am Hof des Sultans auf, flirten mit einer italienischen Gelehrten und unternehmen einen kleinen Abstecher in die abgefahrene Höhlenlandschaft Kappadokiens. Außerdem – und wie genau das in die Story passt, verraten wir lieber nicht – erleben Sie fünf Episoden aus Altairs Perspektive. Sie erfahren darin, welches Schicksal dem Assassinen nach den Ereignissen im ersten Spiel zuteil wurde und wieso zwischen Templern und Assassinen eine innige Feindschaft besteht.



Dank seines neuen Kletterhakens saust Ezio nun solche Seile entlang, um schnell weite Strecken zu überwinden.



In dieser witzigen Mission spielen Sie alberne Lieder auf, damit die Meuchelei Ihrer Kollegen (im Hintergund!) nicht auffällt.



Die Rahmenhandlung um den im Animus gefangenen Desmond ist gewohnt kryptisch und verwirrend.

Die Altair-Missionen sind recht kurz und storylastig. Allerdings müssen Sie auch darin jede Menge Gegner kaltmachen.

Desmond verwirrt wie gewohnt

Während Sie den Großteil des Spiels als Ezio und vielleicht eine Stunde als Altair verbringen, gibt es auch ein paar kleine Abschnitte, die Sie in der Rolle von Desmond – dem eigentlichen Protagonisten des Spiels – bewältigen. Der reist in der Spielereihe mithilfe eines „Animus" genannten Geräts in seine genetische Vergangenheit zurück. Das alles weiter auszuführen, würde unseren Heftumfang sprengen. Daher nur so viel: In **Revelations** ist Desmond in der virtuellen Welt des Animus gefangen, gestrandet auf einer virtuellen Insel, von der aus er nur in Ezios Leben reisen kann. Sein Körper liegt im Koma. Auf dem Eiland gibt es nicht viel zu entdecken und die spärliche Handlung verwirrt mehr als sie erhellt. Allerdings schalten Sie im Spielverlauf Desmonds Kindheitserinnerungen auf der Insel frei, die sich als ganz wilder Gameplay-Mix entpuppen: ein Puzzle- und Hüpfspiel aus der Ego-Ansicht. Stellen Sie sich einfach eine Mischung aus **Tetris** und **Portal** mit Ambient-Soundtrack und vielen Monologen vor. Das verwirrt zunächst, ergibt aber mit jeder Mission mehr Sinn. Lassen Sie sich überraschen!

Das kennen wir doch schon!

Trotz neuer Stadt und neuer Story erinnerte uns der Spielverlauf frappierend an den Vorgänger **Assassin's Creed: Brotherhood**. Neben diversen Aufgaben und Nebenzielen in der offenen Spielwelt gibt es immer wieder sehr lineare, dafür aber wirklich spektakuläre Missionen zu bestehen. Darin zerstören Sie beispielsweise eine Kette, mit der Konstantinopels Hafen versperrt ist und lassen nebenher eine ganze Gegnerflotte in Flammen aufgehen. Außerdem entpuppt sich jedes der Schlüssel-Verstecke als eine solche Spezialmission. Mal müssen Sie ein Schalterrätsel lösen, mal schleichen Sie an Dutzenden Wachen vorbei. Wirklich fordernde Kopfnüsse werden Ihnen jedoch im neuesten Teil der Reihe leider nicht präsentiert. Ihre normalen Aufgaben in Konstantinopel sind weniger spektakulär und sorgen für viele Déjà-vus. Assassinen anwerben, die Ihnen im Kampf zur Seite stehen? Die Stadt aufbauen, indem man Läden kauft? Beschattungsmissionen? Rennen? Schleich-Einlagen? All das kennen wir zur Genüge. Echte Neuerungen finden sich nur im Detail. Ezio erhält beispielsweise einen Kletterhaken, der neue Moves ermöglicht. Außerdem können Sie überall in der Stadt Zutaten für Eigenbau-Sprengsätze finden. Mehr dazu im Extrakasten. Alles in allem wurde der Spielverlauf des neuesten **Assassin's Creed** nur dezent verändert. Wer den Vorgänger genau so mochte, wie er ist, wird sich darüber freuen. Andere haben sich vielleicht mehr erwartet als nur einen neuen Schauplatz.

Hübsch, aber nicht perfekt

Apropos Schauplatz: Konstantinopel ist eine tolle Kulisse für das Meuchelmörder-Abenteuer. Sie erkunden darin verwinkelte Gassen, Häfen, Basare und heruntergekommene Slums. Die Orientierung fällt jedoch nicht immer leicht, da sich manche Viertel teils verwirrend ähnlich sehen. Zur schnellen Fortbewegung dient ein Tunnelsystem; auf dem Pferderücken sind Sie in dieser Episode leider nicht mehr unterwegs. Rein technisch wirkt die Spielwelt von **Revela-**

Explosive Mischung – Der Bombenbau

Ein wichtiges neues Spielelement sind Bomben. Wir zeigen, was es mit diesem Feature auf sich hat!

Die Grundzutaten für den Bombenbau erhalten Sie auf verschiedenste Art und Weise. Mittelmeerstädte, die Sie durch die Missionen Ihrer Assassinen-Gilde erobert haben, liefern regelmäßig Ressourcen. Außerdem finden Sie überall in der Stadt Schatztruhen, die Ihnen Nachschub liefern. Oder Sie durchsuchen die Leichen Ihrer Widersacher. Haben Sie genügend Zutaten beisammen, mixen Sie sie an einer der vielen Bombenbau-Stationen. Die Hülle legt die Zündart fest, etwa per Auftreffen, mit Zeitverzögerung oder Stolperdraht. Das verwendete Pulver bestimmt den Wirkungsradius und die Projektile die Wirkung. Da gibt es etwa Schrapnelle, Gift oder Münzen, Rauch und Schafsblut zur Ablenkung. Die Möglichkeiten sind vielfältig, allerdings ist es mühsam, den korrekten Umgang mit diesem Feature sowie stimmige Rezepte zu erarbeiten. Obwohl uns das Spiel ständig das Bomben-Feature unter die Nase hielt, ignorierten wir es meist. Wer stets unentdeckt bleiben will, kommt aber kaum drumherum.



Die Rauchbombe ist je nach Bedarf Fluchthelfer oder Angriffswaffe.

Baukasten: Sie wählen aus diversen Zutaten und können drei Bombentypen herstellen – tödliche, behindernde und ablenkende Bomben.

Ablenkung garantiert – Die Nebenaufgaben

Neben der Haupt-Story können Sie jederzeit verschiedenste Sekundärziele in Angriff nehmen. Wir stellen einige von Ezios Nebenjobs vor.

Aussichtspunkte erklimmen



Ingesamt gibt es 22 Aussichtspunkte zu erklimmen. Wer die Kletterpartie unternimmt, wird mit einer tollen Kamerafahrt belohnt. Außerdem schaltet diese Aktion eine Detailkarte des umliegenden Stadtteils frei. Wer die **Assassin's Creed**-Reihe kennt, der weiß Bescheid. Das Feature gibt es seit Teil 1!

Artefakte sammeln



Überall in der Spielwelt – vornehmlich an schwer erreichbaren Orten oder in versteckten Nischen – können Sie Desmonds Erinnerungs-Artefakte sammeln. Je mehr Sie davon finden, desto mehr Erinnerungs-Episoden schalten Sie frei. Mehr dazu weiter unten. Insgesamt können Sie 100 solcher Artefakte finden. Viel Erfolg bei der Suche!

Assassinen anwerben & trainieren

Wie bereits im Vorgänger können Sie Zivilisten aus der Patsche helfen und sie als Assassinen rekrutieren. Die können Sie entweder auf Missionen schicken oder sich von ihnen im Kampf helfen lassen. Mit der Zeit steigen Ihre Helfer im Rang auf und werden stärker. So weit, so bekannt. Neu ist allerdings die Tatsache, dass Sie die Rekruten unter Ihre Fittiche nehmen und zum Meister-Assassinen ausbilden können. Dazu sprechen Sie die Anwärter an und begleiten sie auf spezielle Missionen im Stadtgebiet. Das können Rennen oder Spionage-Missionen sein. Für den Verlauf der Story hat all das kaum Relevanz, bietet aber jede Menge Zeitfresser-Potenzial.





Konstantinopel renovieren



Das kennen Sie schon aus **Assassin's Creed: Brotherhood!** Sie zahlen Kohle, um diverse Läden im Stadtgebiet zu eröffnen. Das sichert Ihnen langfristig ein regelmäßiges Einkommen und obendrein ist es superpraktisch, viele Heiler, Schmiede oder Banken in seiner Nähe zu haben. Außerdem winken dann Rabatte!

Desmonds Erinnerungen ergründen



Der Spielverlauf dieser Episoden ist bizarr: Sie bewegen sich in der Ego-Perspektive und platzieren unterschiedlich geformte Blöcke, um Hindernisse zu überwinden. Wenn dann noch Kraftfelder dazu kommen, die diese Blöcke bewegen oder gar löschen, wird es ziemlich abgefahren. Eine Mischung aus Puzzle und Hüpfspiel!

Lager einnehmen & verteidigen

Konstantinopel besteht aus sieben Stadtteilen, die Sie durch Mord-Missionen von den Templern übernehmen können. Verhalten Sie sich langfristig zu auffällig, greifen die Templer an. Dann startet eine Art Tower-Defense-Spiel. Sie platzieren Barrikaden und Einheiten, die automatisch feuern. Das steuert sich aber etwas sperrig.



Bücher suchen

Im Stadtgebiet sind diverse Klassiker der Weltliteratur verborgen. Um sie zu finden, erklimmen Sie speziell markierte Aussichtspunkte und betrachten Ihre Umgebung mit Ezios Assassinen-Sinn. In dieser Spezial-Ansicht wird dann der Fundort der Meisterwerke offenbar. Spielerisch ist diese Beschäftigung leider eher anspruchslos.





Gerät Ihnen ein Sprung zu kurz, haben Sie die Chance, sich mit dem Kletterhaken irgendwo festzukrallen. Ein toller Move!



Das Kampfsystem wurde weitestgehend beibehalten. Ezio kommt mühelos auch mit großen Gegnergruppen klar.

Die Spezialmissionen zum Bergen der Schlüssel sind teils atemberaubend gut inszeniert. Absolute Highlights!

tions wunderbar detailreich. Die Framerate war in unserer Version jedoch recht instabil. Außerdem trat in actionreichen Szenen teils heftiges Bildzerreißen auf. Auch einige Bugs fielen uns auf, wir blieben mehrmals im Boden stecken. Hoffentlich behebt Ubisoft diese Mängel in der Verkaufsversion noch. Denn **Brotherhood** lief unterm Strich einen Tick besser und runder.

Nicht jede Idee ist ein Volltreffer

Nach ungefähr 12 Stunden flimmerte bei uns der Abspann über den Bildschirm. Und alles in allem erlebten wir ein wirklich spannendes, umfangreiches Abenteuer. Der Einstieg fiel uns aber etwas schwer. Wer nicht gerade vor Kurzem **Assassin's Creed: Brotherhood** durchgespielt hat, dürfte von den vielen Spielmechaniken und Möglichkeiten zunächst etwas überfordert sein. Mit der Zeit wird aber klar, wie die verschiedenen Teile ineinander greifen. Nicht jedes Element zündet dabei wirklich – das Tower-Defense-Minispiel lässt sich beispielsweise nicht wirklich bequem steuern – und manche Idee wird von der teils etwas störrischen Spielmechanik behindert. Schleichmissionen erfordern etwa viel Geduld, da manchmal nicht klar ist, welche Wachen Ezio erblicken können und welche Route die Entwickler vorgesehen haben. Außerdem leistet sich die normalerweise recht gute Klettersteuerung hin und wieder kleine Aussetzer. Wenn Sie gerade einen riesigen Turm erklimmen und dann versehentlich von der Wand abspringen und ins Leere segeln, dann kann das echt frustrierend sein!

Ein tolles Abenteuer!

Das neue **Assassin's Creed** wird ein richtig gutes Spiel. Anders als die bisherigen Teile stellt es aber keine gewaltige Neuerung, keine Revolution der Serie dar. Man könnte den Titel als eine Art Vollpreis-Erweiterungspaket für **Brotherhood** betrachten. Schlecht ist das nicht, nur sollten Sie sich dessen bewusst sein. Die Geschichte, die Sie darin erleben, ist gewohnt spannend und toll inszeniert. Der Mix aus Parkour, Schleichen und Schwertkampf hat nichts von seiner Faszination verloren und die Ubisoft-Entwickler haben unglaublich viele schöne Referenzen an wichtige Künstler, Autoren und Entdecker des 15. Jahrhunderts eingebaut. Wer aufpasst, erspäht also Dürer-Porträts, lernt Marco Polos Vater kennen oder erfährt mehr über die berühmte Kirche Hagia Sofia. Jederzeit können Sie Details zu den Orten und Figuren des Spiels in der integrierten Datenbank einsehen. Und je tiefer Sie in der Epoche stecken, desto mehr entfaltet **Assassin's Creed: Revelations** seinen Reiz. Wir hoffen darauf, dass die PC-Testversion ein wenig sauberer läuft und dass der Mehrspielermodus einen ordentlichen Mehrwert darstellt. Den konnten wir nämlich noch nicht ausprobieren und angesichts neuer Modi und viel Feintuning könnte er sich als echter Hit entpuppen. In den meisten Konkurrenzspielen ballern Sie mit Schusswaffen aufeinander, nur hier werden Sie zum Schleichen, Lauern und Meucheln animiert. Klingt nach einem Mordsspaß!



Werfen Sie Kleingeld vor sich auf den Boden, sorgt das garantiert für eine beachtliche Menschentraube.

Sebastian meint

„Altbekannter Geschmack, hübsch neu verpackt!"

Ich hatte nicht den Eindruck, mit **Revelations** etwas komplett Neues vor mir zu haben. Das ist allerdings auch nicht die Absicht der Entwickler. Sie wollen die Ezio-Geschichte zu Ende erzählen und das tun sie auch wunderbar. Die Story-Missionen gefielen mir gut, der Hauptdarsteller bleibt auch im reifen Alter souverän und sympathisch. Aber dennoch wären mir einige grundlegende Neuerungen gegenüber dem Vorgänger lieb gewesen. Schlecht ist **Revelations** deshalb nicht, nur hatte ich mir eben mehr frische Ideen erwartet. Was die kleinen Technikmängel angeht, hoffe ich jetzt einfach mal auf den finalen Feinschliff.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards

85%
PC ACTION

Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

Wertung	Bedeutung
90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
- Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
- Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

 WOLFGANG FISCHER	 STEFAN WEISS	 JÜRGEN KRAUSS	 CHRISTOPH SCHUSTER	 MARC BREHME

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (Test S. 40)



Ø WERTUNG: 8,8

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
Für mich der Shooter des Jahres. Aber auch nur, weil mich der Mehrspielerteil nicht juckt und **Battlefield 3** da ruhig besser sein kann. **9**	Hier rappelt es gewohnt gut geskriptet im Action-Karton. Es steht **Call of Duty** drauf und es ist **Call of Duty** drin. Mehr braucht's nicht! **8**	Wie jedes Jahr: Kampagne Bombe, Mehrspieler auch. Doch anders als sonst muss **Call of Duty** online jetzt gegen **Battlefield** antreten … **9**	Was hätte ich vor einem halben Jahr nicht alles darauf gewettet, dass **Battlefield 3** seinen Konkurrenten einäschert. So kann man sich täuschen! **9**	Wie erwartet eine bombastische Inszenierung für Solisten und ein superber Mehrspielerteil. Da hat sich das lange Warten wirklich gelohnt! **9**

BATTLEFIELD 3 (Test S. 50)



Ø WERTUNG: 9,2

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
Hut ab: So muss ein Multiplayer-Shooter heutzutage aussehen. Der Solopart ist auch sehr gut, erreicht in Sachen Inszenierung aber nicht **MW 3**. **9**	Da reicht es schon, den Kollegen bei den Gefechten nur zuzuschauen, um mir die Kinnlade runterklappen zu lassen. Ein echtes Brett! **9**	… und da kann es einfach nicht mithalten – kein Titel ist im Mehrspielermodus so schön, befriedigend und motivierend wie **Battlefield 3**. **10**	Die Solokampagne ernüchterte mich vor allem anfangs – dafür schoss mich der Mehrspielerpart direkt zurück ins Spaß-Delirium! *lall* **9**	Endlich kommt auch mal ein **Battlefield** mit (deutlich) besserem Einzelspielerteil daher. Im Multiplayer-Modus ist es sowieso der Hammer! **9**

ANNO 2070 (Beta-Test S. 66)



Ø WERTUNG: 7,6

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
Aufwendig inszeniert mit grandios designten Missionen und vielen tollen Ideen: eine würdige Fortsetzung der **Anno**-Reihe. **9**	Juhu, es geht auch ganz ohne den klapprigen Holzkahn, Adlige und sonstiges Historiengedöns. Hier wird Zukunft gemacht! **9**	Waaaaaaaah, warum sind links und rechts von mir in dieser Zeile so viele 9er? Bin ich hier etwa der Ausreißer? Oder sind alle anderen blind? **2**	Diese Schufte! Gerade als das Szenario anfing, langweilig zu werden, wechseln sie es einfach. Jetzt versenk ich doch wieder 200 Stunden im Ozean! **9**	Das neue Zukunftsszenario steht dem Spiel gut. So viele gute Spiele, so wenig Zeit. Chef, ich brauche Urlaub. Viel Uuuurlaub! **Anno** ruft! **9**

PAYDAY: THE HEIST (Test S. 71)



Ø WERTUNG: 6,2

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
Hände hoch, das ist ein Überfall! Geben Sie Sony 20 Euro, damit es Sie mit einem grafisch schwachen Shooter ohne gute Story nervt! **5**	**Payday** ist technisch mau, aber die kurzweilige Bankräuberei macht im Koop als Mittagspausen-Geballer durchaus Laune. **6**	Seit ich zum ersten Mal von diesem Spiel gehört habe, schwirrt mir EAVs „Ba-ba-Banküberfall" durch den Kopf. Na ja, gibt Schlimmeres. **7**	**Payday**? Zahltag? Das erinnert mich an etwas: Herr Fischer, wo bleibt eigentlich mein höchst verdienter Weihnachtsbonus? **6**	Quatsch, Schuster! Weihnachtsbonus? Sie? Ich lach mich tot! Für so etwas müssten Sie erst mal ARBEITEN!!! Ach ja: das Spiel? Ganz okay. **7**

MIGHT & MAGIC HEROES 6 (Test S. 68)



Ø WERTUNG: 6,4

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
Ein Schritt vor, zwei zurück. Ubisoft verschlimmbessert die Serie und stößt damit so manchen Fan vor den Kopf – mich inklusive. **6**	Auch wenn ich einige alte Features aus den Vorgängerspielen vermisse – der Suchtfaktor, noch eine Runde zu spielen, zieht immer noch. **7**	Der Preis für die Serie mit dem wenigsten Fortschritt geht an … *Trommelwirbel* … **Modern Warfare** – dicht gefolgt von **M&MH 6**. **6**	Verrückt, dass eine Firma zum x-ten Mal dasselbe Spiel rausbringen kann und trotzdem fahren die Leute wieder drauf ab. So Leute wie ich … **7**	Ich konnte dieser Serie noch nie so recht was abgewinnen. Und muss Kollege Schuster Recht geben – auch wenn er links von mir steht. **6**

NUCLEAR DAWN (Test S. 72)



Ø WERTUNG: 6,2

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
Interessiert mich als Multiplayer-Shooter-Verweigerer nicht die Bohne – und selbst wenn, würde ich eher zur hochkarätigen Konkurrenz greifen. **5**	Interessanter Ansatz, um im Mehrspieler-Genre mal für Neuerungen zu sorgen. Allerdings ist die Präsentation nur mäßig. **6**	Ungünstige Zeit für Mehrspieler-Shooter. Wenn aber bald mal das **BF 3**-Battlelog und der **CoD**-Elite-Dienst gleichzeitig ausfallen, bin ich dabei! **7**	Dummheit^2: Einen guten Mehrspielershooter mit coolen Ideen entwickeln – und den neben **Battlefield 3** und **Modern Warfare 3** veröffentlichen. **7**	Kenn ich noch aus den Anfangszeiten als **HL 2**-Mod. Damals war es sehr vielversprechend. Jetzt als Verkaufsspiel nur ein **Battlefield** für Arme. **6**

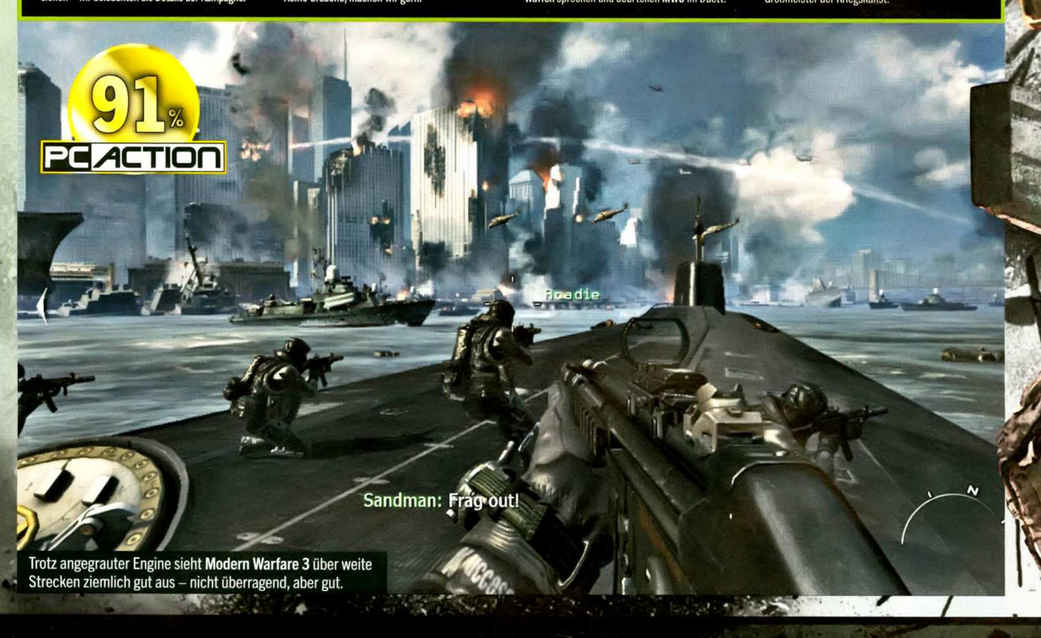
ARCANIA: FALL OF SETARRIF (Test S. 74)



Ø WERTUNG: 4,4

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
Fall of Setarrif? Wohl eher der endgültige Niedergang von **Arcania**! Da hofft man fast, dass ein echter zweiter Teil nie das Licht der Welt erblickt. **4**	Diese simpel gestrickte Zusatzquestreihe für **Arcania** bietet einfach viel zu wenig Rollenspiel, geschweige denn gute Unterhaltung. **5**	„Sehtarif"? Ist das 'ne Steuer für Brillenträger? Ach so, das ist nur der Name vom neuen **Arcania**. Danke, aber dann zahl' ich lieber die Steuer. **5**	Was hätte ich vor einem halben Jahr nicht alles drauf gewettet, dass **Arcania** Müll wird. So kann man sich täuschen. Es wurde schlimmer!!! **3**	Man hätte es mal lieber **The Fall of Arcania** nennen sollen – dieser Titel wäre deutlich passender gewesen! Ich bin enttäuscht. **5**

INHALT



Trotz angegrauter Engine sieht **Modern Warfare 3** über weite Strecken ziemlich gut aus – nicht überragend, aber gut.

Call of Duty: Modern Warfare 3

Amiland ist abgebrannt

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Infinity Ward / Sledgehammer Games | Hersteller: Activision | Termin: 08. November 2011

Text: Christoph Peter Schuster

Gemeinsam mit Sledgehammer geht Infinity Ward weiter, als es die Pflicht verlangt.

?! FAQ

*Ihr habt schon wieder den weltweit ersten **Call of Duty**-Test und gebt erneut eine 90 – das riecht doch nach verdealter Wertung?*
Nix da, wir sind ein ehrlicher Haufen. Die Erklärung ist deutlich simpler: Activision lässt grundsätzlich keine Tests vor dem Veröffentlichungstag zu. Nun erscheint **Call of Duty** traditionell immer in der zweiten Novemberwoche, unser Magazin jeweils in der zweiten Woche des Monats. Deshalb haben wir auch zuverlässig stets den ersten Test am Start. Also, Abo abschließen und als Erster den **Black Ops 2**-Test lesen!

*Ihr quasselt dauernd was von Trilogie – muss ich die Vorgänger gespielt haben, um mit **MW 3** Spaß zu haben?*
Jein. Prinzipiell sollten Sie die ersten beiden **Modern Warfare**-Teile gespielt haben, da sie schlicht zu den besten Shootern überhaupt gehören. Außerdem knüpft **MW3** direkt an das Ende von Teil 2 an und es gibt einige kurze Rückblenden und bekannte Charaktere tauchen erneut auf. Um das Finale also in vollen Zügen genießen zu können, ist etwas Vorwissen nötig. Aber auch ohne dieses sollten Sie extrem viel Spaß haben. Auf **Black Ops** geht **MW3** übrigens überhaupt nicht ein.

Ich hab da mal was von einem West und Zampano gehört – was hat's damit auf sich?
Jason West und Vince Zampella gründeten einst Infinity Ward und erfanden quasi **Call of Duty**. Anfang 2010 feuerte Activision die beiden Studioköpfe allerdings mit der Anschuldigung, die beiden hätten mit Konkurrent EA angebandelt. Den geschassten Chefs folgten sage und schreibe 46 Angestellte ins Exil. Die Abwanderer verklagten Activision auf ausstehende Bonuszahlungen und gründeten das neue Studio Respawn Entertainment. Die verbliebenen Infinity-Ward-Jungs bauten ihr Team dagegen wieder auf und entwickelten zusammen mit Sledgehammer Games **MW3**.



So testeten wir

40° Celsius, die Sonne brennt vom Himmel, der Redakteur schwitzt vor seinem Rechner – wir haben Ende Oktober. Schuld daran ist nicht etwa der Klimawandel, sondern Activision. Der Hersteller veranstaltet für die US-Presse einen Test-Event zu **Modern Warfare 3** im Wüstenörtchen Palm Springs. PC ACTION ist gar kein US-Magazin, wenden Sie nun ein? Stimmt. Da der Europa-Test-Event aber viel später und im herbstlich-kalten London stattfindet, muss das ja keiner erfahren. Also testet unser Redakteur Christoph Schuster als erster Europäer überhaupt das neue **Call of Duty**. Wir haben dazu eine eigene Testmaschine auf unserem Hotelzimmer, mit der wir drei Tage lang ungestört arbeiten können. Parallel finden in zwei Konferenzräumen Koop- und Mehrspielermatches statt. Bilder fertigen wir selbst an, Activision bekommt weder Aufnahmen noch Artikel vorab zu Gesicht und kann keinerlei Einfluss auf den Testausgang nehmen. Einziger Wermutstropfen: Es gibt nur eine Xbox-360-Version. Dementsprechend stammen die abgedruckten Bilder aus der Konsolenfassung des Spiels. Dennoch entscheiden wir uns zum Test: Die Engine und das Gameplay von **Modern Warfare** auf PC sind hinreichend bekannt, die entscheidenden Punkte wie Story, Inszenierung und Leveldesign sowieso identisch. Anders in Sachen Mehrspieler: Hier werden wir später mit der Verkaufsfassung testen, um PC-spezifische Bedürfnisse und die Stabilität der Server unter Realbedingungen zu überprüfen.

In den Konferenzräumen finden die Mehrspielermatches statt.

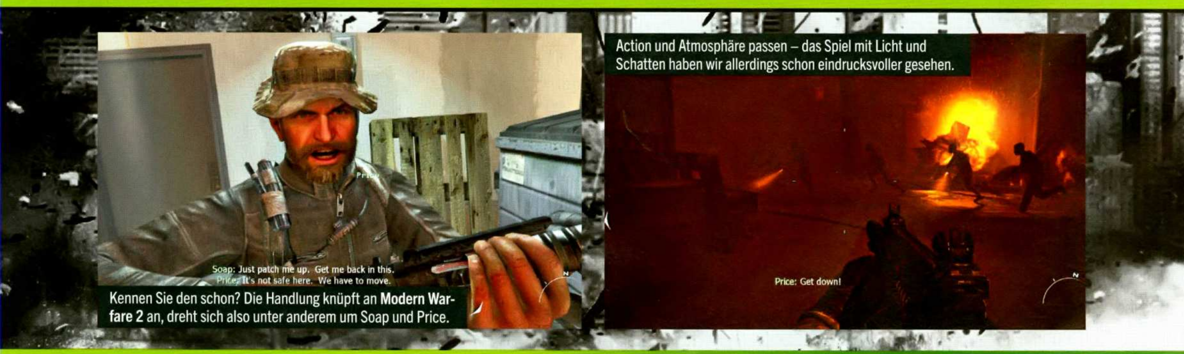
PC ACTION-Redakteur Schuster bei der Arbeit.

Mit ein paar Froschmännern im Rücken bahnen wir uns unseren Weg auf ein russisches Atom-U-Boot.

Zehn Jahre, zehn **Call of Duty**-Titel, fünf davon von den Serienvätern Infinity Ward selbst entwickelt – da muss der Herr Künstler und Entwickler doch irgendwann in der kreativen Sackgasse landen, oder? Darüber grübelte wohl auch Activision-Boss Bobby Kotick und kam zu folgender Lösung: Das beste Mittel gegen Routine ist Veränderung – also lass uns einfach mal die Studiochefs rauswerfen und den halben Mitarbeiterstamm gleich mit vergraulen. Klingt absurd? Stimmt, aber nichtsdestotrotz verleihen wir Mister Kotick den Sonderpreis für kreative Geschäftsführung – denn der Plan ging auf. Ursprünglich hielten es Experten und Actionfans auf der ganzen Welt für ein Problem, dass ein Großteil der führenden Mitarbeiter Infinity Ward im März 2010 verließ. Die Folgen waren enorme Unruhe, öffentliche Gerichtsverhandlungen sowie ein halb leeres Studio, dem andere Entwicklertrupps notgedrungen unter die Arme griffen. Im Nachhinein betrachtet erwies sich allerdings ebendieser Wirbel womöglich als heilsam. Dabei ist zu Beginn der Solokampagne noch alles beim Alten: Der Prolog setzt auf die Sekunde genau nach dem Finale von **Modern Warfare 2** ein. Sie schlüpfen in die Haut von Soap MacTavish, der seinen Verletzungen aus dem Vorgänger zu erliegen droht. So viel vorweg: Gewöhnen Sie sich nicht zu sehr an diesen Körper, Sie stecken nach dem zweiminütigen Prolog nie wieder drin. Während Captain Price den Spieler alias MacTavish Richtung Krankenhaus befördert, driftet jener immer wieder in die Bewusstlosigkeit ab. Erinnerungen blitzen auf – das erste Treffen mit Captain Price, das Herzschlagfinale des ersten **Modern Warfare**, der finale Messerwurf aus **MW2** ... nicht nur Soap sieht hier sein Leben an sich vorbeiziehen, auch der Spieler erinnert sich. Viele Action-Fans verbinden einzigartige Momente mit dieser Reihe – all das wird einem hier nochmals vor Augen geführt. Als der Schock des Defibrillators Soap kurz darauf zurück ins Leben und das **Modern Warfare 3**-Logo auf den Schirm schießt, ist die Marschrichtung vorgegeben: Die Trilogie kann enden – wir sind bereit!

Alter Wein in alten Schläuchen?

Direkt die erste Mission verdeutlicht jedoch die Problematik des schwierigen Erbes. Wenn wir in Gestalt von Sergeant Frost durch New York in Richtung Wall Street hetzen, schleicht sich Enttäuschung ein. Klar gibt die Stadt, die niemals schläft, ein imposantes Szenario ab: Die gewaltigen Hochhäuser vermitteln uns ein Gefühl der Belanglosigkeit – der einzelne Soldat ist nur ein kleines Rädchen in der mächtigen Kriegsmaschinerie. Dennoch wird ebendieser Bombast dem Level zum Verhängnis. Die vermeintlich eindruckvollste Kulisse der **CoD**-Geschichte fördert direkt die Schwächen der alternden Engine zutage. Wenn Helikopter in Wolkenkratzer krachen, dann beeindruckt uns das weniger als es eigentlich sollte. Außerdem kämpfen wir erneut als braver US-Soldat in typisch amerikanischem Gebiet gegen russische Truppen.



Kennen Sie den schon? Die Handlung knüpft an **Modern Warfare 2** an, dreht sich also unter anderem um Soap und Price.

Action und Atmosphäre passen – das Spiel mit Licht und Schatten haben wir allerdings schon eindrucksvoller gesehen.

Zwar verbringen Sie immer wieder Zeit in Fahrzeugen, selbst lenken dürfen Sie diese jedoch in der Kampagne nicht.

Das ist so kreativ wie eine Dieter-Bohlen-Komposition – Modern Talking statt Warfare, alte Leier statt letztem Schrei. Trotz handwerklich tadelloser Umsetzung mag sich keine Begeisterung einstellen – sind wir abgestumpft? Oder liegt es am Spiel, das seiner alten Form hinterherhechelt? Egal, die Action legt zu und mit dem folgenden Level im Hafen steigt unsere Laune wieder. Der Spieler taucht erst durch das verminte Hafenbecken zu einem russischen U-Boot, um den Kahn zu stürmen, und programmiert anschließend die Zielkoordinaten der Raketen an Bord um, mit dem Vermerk „Adressat verzogen, zurück an Absender". Das Finale furioso: Wir fliehen im Schlauchboot durch den Hafen, rasen zwischen riesigen Stahlkolossen hindurch. Drumherum rauschen die von uns manipulierten Russenknaller nieder und verpassen der Roten Flotte gehörig Schlagseite. Zerstörer versinken unter krachenden Explosionen, Wellen schwappen uns entgegen – und wir haben in unserem Schlauchboot eine Mordsgaudi. Meinungsstand nach einer Stunde: **Modern Warfare 3** mag unsere Welt nicht mehr aus den Angeln heben, aber einen spaßigen Ritt liefert es allemal. Die erste Flamme der Liebe kommt schließlich auch selten zurück und trotzdem muss nicht immer nach dreimal Sex die Scheidung her.

Die Welt ist genug

Unseren Entschluss zur Treue belohnt der Shooter: Ab der vierten Mission steigert sich die Kampagne in einen regelrechten Rausch. Wir können uns kaum losreißen und unterbrechen das Geschehen nur höchst widerwillig, um uns kompetente Notizen zu machen (die zu 90% aus „Geil", „Fett" und „Voll Laser!" bestehen). Menschliche Bedürfnisse müssen zurücktreten – wir werden zu Nichtrauchern, verzichten auf Nahrung und verklickern unserem Körper, dass die Toilette für heute tabu ist. Woran liegt's? **Modern Warfare** besinnt sich plötzlich darauf, was es eigentlich ausmacht: das gewisse Etwas. Hier legen die Leveldesigner plötzlich los wie ausgehungerte Wölfe, denen Sie Rotkäppchen direkt vor die Schnauze setzen. Äußerten wir eben noch die Befürchtung, dass wir harten Hunde nicht mehr zu begeistern wären, belehrt uns **MW 3** nun eines Besseren. In besagter Mission 4 beschützen wir im russischen Pendant zur Air Force One den Präsidenten der Wodka-Nation vor Entführern; als die Maschine zum Sturzflug übergeht, verlaufen die Feuergefechte in temporärer Schwerelosigkeit weiter. Fett! Später kämpfen wir uns durch eine afrikanische Stadt, während am Horizont ein Sandsturm heraufzieht. Die Uhr tickt gnadenlos, wir müssen unseren Heli erreichen, bevor der Sturm es tut. Hochspannung! Weiter geht die wilde Fahrt: Unter dem Schutz einer Atemmaske rücken wir durch das von einem Giftgasangriff gezeichnete Paris vor und attackieren mit dem tschechischen Widerstand das nächtliche Prag, um später an der Seite deutscher Kameraden durchs zerbombte Berlin zu rollen. BÄM! Wo



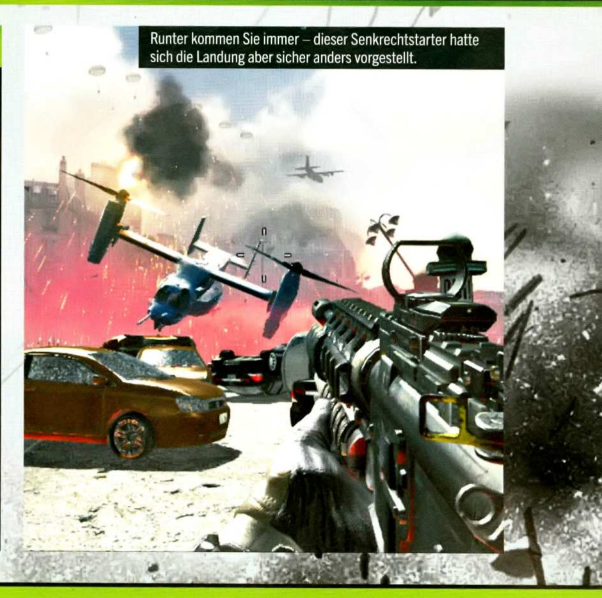
Huhuhu, eine Schleichmission – klingt langweilig, ist aber serientypisch mal wieder großartig gelungen.


Das Ende der Trilogie schickt Sie unter anderem auch nach Europa, wo es freilich oft etwas „altertümlich" anmutet.

USK-Alarm

Call of Duty besitzt bekanntlich eine gewisse Geschichte im Zusammenhang mit dem deutschen Jugendschutz. Hier gab es immer wieder Änderungen trotz angeblicher Uncut-Fassung und Probleme mit deutschen Versionen, die sich online als inkompatibel mit internationalen Ausgaben erwiesen. Daher die gute Nachricht an dieser Stelle: USK-Alarm fällt 2011 aus. **Modern Warfare 3** erscheint in Deutschland komplett ungeschnitten und unbeeinflusst. Kontroverse Szenen bleiben diesmal fast völlig aus bzw. erscheinen für die USK unkritisch, da der Spieler nicht selbst Gewalt ausübt. An einer Stelle können Sie sogar Zivilisten erschießen, so was macht aber natürlich kein gesunder Mensch. Haben wir auch nur für den Test ausprobiert. Ehrlich!




Runter kommen Sie immer – dieser Senkrechtstarter hatte sich die Landung aber sicher anders vorgestellt.

sich **Modern Warfare 2** noch auf zutiefst amerikanische Befindlichkeiten konzentrierte, macht **Modern Warfare 3** unmissverständlich klar: Die Tage der Supermacht USA sind gezählt, die neue Weltordnung geht uns alle was an.

Brauchtumspflege

Wir können an dieser Stelle nur erahnen, welche Einflüsse die neuen Entwickler auf das Gameplay hatten. Zur Handlung ist uns dagegen überliefert: Wie mit einer Kettensäge ratterten die **Dead Space**-Erfinder durch das Story-Gestrüpp. Das Ergebnis gefällt: Die Serien-Markenzeichen bleiben erhalten, der Spieler kann der Handlung aber angenehmer folgen, die Ideen dahinter sind nachvollziehbarer. Klar gewinnt **Modern Warfare 3** keinen Handlungs-Oscar, aber davon ist ein Tom Clancy mindestens ebenso weit entfernt. Während die Entwickler also erfolgreich alte Zöpfe abschneiden, um nach der gruseligen Geschichte von **MW2** zu einem versöhnlichen Ende der Trilogie zu kommen, haben andere Modernisierungsversuche weniger Erfolg. Mit neuen Texturen, überarbeiteter Beleuchtung und detaillierteren Charakteren gelingt dem neuen Titel zwar ein signifikanter Schritt nach vorne – der Unterschied zu den Vorgängern fällt sofort auf. Doch diese Weiterentwicklung kann einfach nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Grafikmotor im Kern satte sieben Jahre auf dem Buckel hat. Logischerweise gibt sich die Engine immerhin genügsam: Zuckersüße 60 Bilder pro Sekunde bei hohen Details fabrizieren selbst betagtere Rechner locker. Die Situation ist Infinity Ward zudem nicht unbekannt: Bereits das erste **Call of Duty** lief auf der damals extrem betagten Quake-Engine 3. Dennoch eroberte der Titel mit seiner dichten Atmosphäre und brillanten Inszenierung die Herzen der Action-Gemeinde. Und das gelingt erneut: Vor lauter Krach, Bumm und Peng bemerken Sie zwar, dass die Technik nicht mehr knackfrisch ist, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut. Das liegt auch daran, dass die Programmierer abseits der visuellen Front aufgerüstet haben. Zu den herausragendsten Punkten der **Battlefield**-Präsentation zählt beispielsweise seit Jahren der superbe Sound. Endlich kam diese Botschaft an der US-Westküste an und drängte Sledgehammer und Infinity Ward zu einer neuen Klang-Offensive. Die Waffen haben mehr Wumms; Schüsse und Explosionen krachen mit deutlich mehr Druck aus den Boxen – dank neuer Sound-Engine können selbst audiophile Naturen den Pixelkrieg in Hollywood-Qualität erleben. Geräuschkulissen klingen ebenfalls vielschichtiger, die Symphonie der Destruktion unterstreicht das Geschehen perfekt. Ebenso die Musik: Wo sich im Vorgänger noch Hans Zimmers typische Pathos-Klatsche in den Vordergrund drängte, wirken die neuen Kompositionen geschickter ins Gesamtbild integriert.



Die obligatorische „Tod von oben"-Mission ist zwar spielerisch nicht allzu fordernd, sorgt aber für Abwechslung.

Abschiedsschmerz

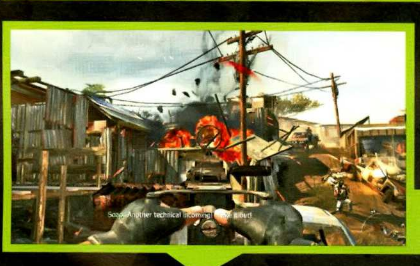
Das letzte Gefecht dämmert nach etwa sechs Stunden und unsere Laune trübt sich: Wir wollen nicht, dass es aufhört. Doch zumindest versüßt uns das Spiel den Abschied. Im Nachhinein betrachtet endet **Modern Warfare 3** auf die einzige Art, auf die diese Trilogie enden konnte. Dennoch werden Sie sich zum Schluss zurücklehnen und zufrieden lächeln. Die ersten beiden **Modern Warfare**-Spiele waren Ausnahmewerke eines einzelnen Teams; ein Beweis dafür, was eine eingeschworene Truppe zu leisten vermag. Am Finale der Trilogie hingegen arbeiteten insgesamt sechs Studios. So ein Vorgehen birgt die Gefahr, dass das Endprodukt zusammengewürfelt wirkt. Doch **Modern Warfare 3** tut nichts dergleichen. Es avanciert vielmehr zum Manifest der Vielfältigkeit, zu einem leuchtenden Beispiel, dass viele Köche nicht immer den Brei verderben, sondern in enger Zusammenarbeit ein 5-Sterne-Menü zaubern können!

So spielt sich Call of Duty: Modern Warfare 3



Call of Duty-Hasser behaupten gerne, die Serie mache nur viel Lärm um nichts und kaschiere inhaltliche und spielerische Leere durch hollywoodreife **Inszenierung**. Dem ist jedoch absolut nicht so, tatsächlich verfügt **Modern Warfare** über ein ganz ausgezeichnetes Missionsdesign, das das Gameplay abwechslungsreich und den Spannungsbogen geschickt gespannt hält. Das verdeutlichen wir Ihnen hier anhand einer beispielhaften Mission aus dem ersten Akt: Back on the Grid.

Sie landen mit Captain Price und Soap in Afrika, auf der Suche nach einer gefährlichen Bombe, die sich auf dem Weg nach Europa befinden soll.

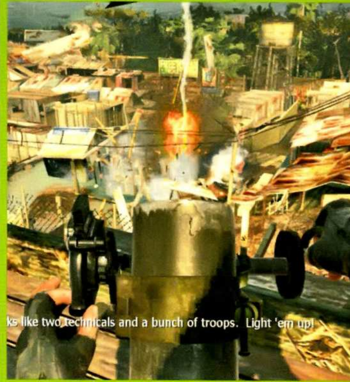


Zu Beginn schleichen Sie mit einem Scharfschützengewehr durch den Busch, weichen afrikanischen Milizen aus und beseitigen Wachen unauffällig. Das erinnert dezent an den Tschernobyl-Level aus **Modern Warfare**.

Das Unternehmen fliegt auf, statt Vorsicht ist nun „Vors Gsicht" angesagt – Sie platzieren Blei in feindlichen Visagen und kämpfen sich mit Ihren Kollegen durch das Miliz-Camp, entern schließlich sogar ein Stand-MG, von dem aus Sie Feindwellen abwehren.

Flieht, ihr Narren! Flink wetzt Ihr Trupp durch die Blechhütten, die hektische Flucht erinnert an den Spurt über die Favela-Dächer in **MW2**. Da fällt uns auf: Die Kollegen Soap und Price müssen erstaunlich oft überstürzt fliehen – das Ergebnis sorgfältiger Planung …





Eine weitere nette Episode unseres Afrika-Trips: Mittels Mörser erledigen wir Feindtrupps und plätten ein halbes Dorf. Spielerisch simpel, aber eine nette Abwechslung zu den normalen Schusswechseln, die davor und danach folgen.



Wir stürmen eine Kirche, in der unser Zielobjekt lagern soll. Es kommt zum Herzschlagfinale samt Kampf mit einer Hyäne – erreichen wir die ABC-Waffe rechtzeitig, bevor die Terroristen sie weiterschaffen können?

MEHRSPIELERMODUS

Draußen wird es langsam kälter, dafür geht es vor den Rechnern im Herbst umso heißer her: Wie schlägt sich das neue **Call of Duty** im Netz?

Das ist neu!



Gegner im Juggernaut-Anzug verkraften ordentlich Blei und sind nur gemeinsam zu bezwingen.

Modern Warfare 3 schießt praktisch sämtliche Änderungen von **Black Ops** in den Wind und orientiert sich am direkten Vorgänger **MW2**, ja in vielerlei Hinsicht sogar am Erstling der Trilogie. Die offensichtlichste Innovation aus dem Hause Infinity Ward besteht aus den Strike-Paketen, die wir auf der rechten Seite ausführlich erläutern. Ein sinnvolle und gut umgesetzte Änderung! Außerdem strichen die Entwickler den Faktor Geld, neue Knarren, Waffenaufsätze, Perks und Ausrüstung schalten Sie wieder durch Levelaufstiege frei. Ihr Gesamtlevel eröffnet dabei neue Waffen, Fähigkeiten und Hilfsmittel wie Granaten und C4, während Waffenaufsätze (etwa Rotpunktvisiere und Schalldämpfer) und die sogenannte Waffenkenntnis von Ihrer Expertise – also den abgeschlossenen Herausforderungen mit einer bestimmten Bleispritze – abhängt. Die neuen Kenntnisse bestehen aus Boni wie vermindertem Rückstoß oder der Möglichkeit, einen zweiten Aufsatz anzubringen. All das verlieren Sie wie üblich, wenn Sie den Maximallevel 80 erreichen und anschließend in den nächsthöheren Prestige-Rang wechseln. Dafür bekommen Sie nicht nur Ruhm und Ehre, sondern gesonderte Marken, die Sie im Prestige-Shop gegen Boni eintauschen. Beispielsweise dürfen Sie ab einer gewissen Stufe bestimmte Waffenkonfigurationen auch nach dem Wechsel zu Prestige behalten und müssen diese nicht von neuem aufleveln. Insgesamt eine sinnvolle Rückbesinnung, motiviert das Levelsystem doch deutlich länger und nachhaltiger als **Black Ops'** Finanzierungsidee.

Dazu gibt es natürlich, wie bei einem Nachfolger üblich, zahlreiche Umfangserweiterungen: Angepasste Belohnungen für Todes- und Eliminierungsserien sowie neue Perks. Letztere enthalten beispielsweise die großartige Fähigkeit Stalker, die Sie im Zielmodus schneller laufen lässt, oder die Eigenschaft Blind Eye, die Sie für feindliche Geschütze und Flugunterstützung unsichtbar macht. Die insgesamt sechs neuen Boni erweitern das Sortiment gut und beinhalten sehr nützliche Fähigkeiten, gut so. Ebenfalls neu im Spiel sind der Modus Team Defender, in welchem ein Team den Träger einer Flagge verteidigen muss, während das andere versucht, die Flagge zu erhaschen. Das Team in Flaggenbesitz bekommt dabei doppelte Punkte – ein guter, sehr mannschaftsorientierter Modus. Aus **Crysis 2** mopste Infinity Ward dagegen die Idee für Kill Confirmed. Hier bekommen Sie nur 50 Punkte für einen Abschuss – den Rest gibt es, sobald Sie den Dogtag Ihres Opfers von dessen Pixelresten einsammeln. Eine hakelige Angelegenheit, da gefallene Gegner oft mitten im Kreuzfeuer liegen und so schnell erbitterte Gefechte um die Silberkettchen entstehen. Wirklich witzig, eine tolle Erweiterung des Sortiments. Zu guter Letzt gibt es für unranked Matches wieder die Möglichkeit zum dedizierten Server, was **Modern Warfare 3** den Weg zurück in den E-Sport ebnet. Außerdem dürfen Hosts in den Privatpartien deutlich mehr Einstellungen vornehmen, bis hin zur Klassen- und Ausrüstungszusammenstellung für alle Spieler. In Kombination mit diversen Fun-Modi wie den aus **Black Ops** bekannten Gun Game und One in the Chamber, ergeben sich hier schier endlose Möglichkeiten, um ganz eigene Spielarten zu entwerfen. Der Clou dabei: Per CoD Elite können Nutzer über Ihre Kreationen abstimmen und die besten und beliebtesten Regelpakete laufen anschließend auch auf öffentlichen Servern.



Wie schon beim letzten **Call of Duty** dürfen Sie online mit eigenen Emblem-Kreationen angeben.

Vor einem leicht lädierten englischen Bahnhof kommt es zum Duell – das Messer in unserer Linken hilft hier nicht viel.

JUGGERNAUT

GAME OPTIONS	
Time Limit:	10 Minutes
Score Limit:	10 Points
Respawn New Juggernaut:	Disabled
Juggernaut Radar Icon:	Enabled
Juggernaut World Icon:	Disabled

PLAYER OPTIONS	
Max Health:	Normal
Health Regeneration:	Normal
Create Default Classes	

TEAM OPTIONS	
Spectating:	Free
KillCam:	Enabled
Radar Always On:	No
Respawn Delay:	None
Wave Spawn Delay:	None
Force Respawn:	Enabled
Friendly Fire:	Disabled

GAMEPLAY OPTIONS	
Perks and Proficiencies:	Enabled
Hardcore Mode:	Disabled
3rd Person:	Disabled
Headshots Only:	Disabled

Save Settings Friends Back

Schluss mit der Geißelung! Endlich stehen Spielern wieder dedizierte Server zur Verfügung und zahlreiche Spieloptionen zur Wahl. Warum nicht immer so?

Mach es zu deinem Projekt – die Strike-Pakete

Einerseits gehören Killstreak-Belohnungen zu **Call of Duty** wie Geschenke zum Nikolaustag. Ist ja auch richtig so, schließlich belohnt beides gute und brave Menschen. Andererseits verliert der **MW-Spieler** seine Serie ja, sobald er stirbt – und das ebnet den Weg zur dunklen Seite, wo Camper und dergleichen lauern. Deshalb etabliert **Modern Warfare 3** eine simple und doch geniale Lösung: Mittels drei verschiedener Strike Packages bekommt einfach jeder die Serie, die er verdient. Wer wie gewohnt vorgehen möchte, entscheidet sich für das Assault-Paket und baut eine Serie auf, indem er Gegenspieler ausschaltet, ohne selbst abzunippeln. Mit wachsender Killstreak gibt es immer bessere Offensiv-Belohnungen, etwa Geschütztürme, fernsteuerbare Drohnen und Kampfhelikopter. Wer sich hingegen in der Regel einer ausgeglichenen Rate von Treffern und eigenem Ableben erfreut oder lieber seinem Team unter die Arme greift, der wählt die Support-Serie. Dieses Paket wirkt vor allem unterstützend, indem es etwa den Feindradar stört, FLARAK-Werfer gegen feindliche Flugobjekte aufstellt oder Hilfsmittel wie Schutzwesten und Juggernaut-Rüstungen über dem Kriegsgebiet abwirft. Klingt langweiliger als die Abteilung Attacke? Dafür bleibt die Serie der Support-Reihe auch nach dem eigenen Biss ins Gras bestehen. Zu guter Letzt verhätschelt Infinity Ward die einsamen Wölfe dort draußen mit dem Spezialisten-Paket. Hier bekommen Sie pro zwei Eliminierungen einen zusätzlichen Perk spendiert, verlieren diesen aber wieder, sobald Ihre Serie unterbrochen wird. Letzteres Paket fanden wir nur bedingt hilfreich und es wurde in den Testpartien kaum benutzt. Die Unterteilung in Support- und Assault-Pakete gefällt uns hingegen sehr, sorgt sie doch für variablere Spielstile und bremst die früher drohende Killstreak-Dominierung etwas aus.



Mittlerweile in der Serie obligatorisch: Sie dürfen sich eigene Wunschklassen zusammenstellen – und nun auch mit Strike-Paketen ausstatten.

Für die Besten! Also uns alle! – Call of Duty Elite

Battlefield hat das Battlelog, **Halo** seine Waypoints, **Gears of War 3** sein Kriegsjournal, **Need for Speed** das Autolog und Blizzard sein Battle.net – da kann doch der Mehrspielertitan **Call of Duty** unmöglich hinten anstehen?! Deshalb startet parallel zu **Modern Warfare 3** der Service Call of Duty Elite. Das heißt: Sollte er eigentlich, auf dem PC verschiebt sich die Veröffentlichung jedoch auf unbestimmte Zeit. Außerdem gibt es eine kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaft, die gratis Zugang zu allen DLCs und vor allem Wettbewerbe um reale Preise bietet – dummerweise auch nicht auf PC, da hier die Einflussnahme von Cheatern und Betrügern auf die Statistiken zu groß ist, die Gewinnspiele also zum Schummler-Fest verkämen. Was uns PC-Spielern bleibt, ist eine kostenlose Statistik-Plattform, die Ihre Erfolge und Fähigkeiten in **Black Ops** und **Modern Warfare** spielübergreifend auflistet. Neben der reinen Anzeige von Daten gibt Ihnen Elite auch die Möglichkeit, direkt in der Elite-Applikation Veränderungen an Ihrer Ausrüstung vorzunehmen oder aber bestimmten Gruppen und Clans beizutreten, um Gleichgesinnte zu finden. Außerdem gibt es einen Kanal für User-Videos, der obendrein von den Entwicklern moderiert wird. Täglich stellen sie in der Sendung Noob-Tube die coolsten Videos der Community vor und in regelmäßigen Abständen gibt es spezielle Sendungen mit den Entwicklern. Insgesamt ein netter Service, der den eingangs genannten Angeboten anderer Entwickler in nichts nachsteht – zumindest auf dem PC mangels Premium-Service aber auch keine Konkurrenten aussticht.



Zusammenfassungen Ihrer letzten Matches gehören zur kostenlosen Grundausstattung von Call of Duty Elite. Die Heat Map rechts zeigt beispielsweise an, wann Sie wo auf der Map einen Kill erzielten oder selbst erledigt wurden.

Spec Ops

In den letzten Jahren entwickelten sich Koop-Modi in Actiontiteln zum absoluten Muss. **Modern Warfare 2** hatte diese Zeichen der Zeit ebenfalls erkannt und den Spec-Ops-Modus für zwei Spieler eingeführt. Der Nachfolger setzt nun einen drauf und befördert den coolen Bonus zum echten Stundengrab. Wichtiges Instrument dabei: Ein separater Rangaufstieg. Sie bekommen weiterhin bis zu drei Sterne pro abgeschlossener Mission, erhalten zusätzlich aber wie im Mehrspielermodus Erfahrungspunkte und krabbeln die Karriereleiter hoch, was Ihnen Zugang zu neuen Levels und besserer Ausrüstung gewährt. Bis auf drei Missionen lässt sich zudem jede Herausforderung auch alleine angehen, was den Schwierigkeitsgrad zwar erhöht, aber Solisten einige zusätzliche Stunden Spielzeit beschehrt.

Überleben

Der Überlebensmodus entspricht dem aus **Gears of War 3** (Xbox 360) bekannten und beliebten Horde-Modus. Auf allen 16 Mehrspielerkarten verteidigen Sie sich zu zweit gegen anrückende Feinde. Die Gegner kommen in Wellen, die einerseits mit zunehmender Spieldauer immer stärker und zahlreicher werden und sich andererseits auch in ihrer Zusammenstellung unterscheiden. So rücken anfangs nur normale Handlanger mit Schrotflinten an, während nach einigen bestandenen Attacken auch Selbstmordattentäter, Hundestaffeln, Helikopter und sogar Jug-



Am Rundenende gibt's eine Abrechnung für Ihr Zweiergespann – und es darf an den Shop-Stationen eingekauft werden.

gernauts in die Jagd auf die Spieler mit einsteigen. Pro abgeschossenem Gegner und abgeschlossener Runde gibt es Geld aufs Konto, von dem Sie an drei in der Karte platzierten Munitionskisten Hilfsmittel kaufen. Dazu gehören neue Wummen und Waffen-Upgrades, während die zweite Kiste Granaten und C4 bereithält und Vorratslager Nummer 3 mit Perks und Lebensrettern wie einem Luftschlag oder einem Team Navy Seals als Unterstützung aufwartet. Insgesamt eine sehr motivierende Angelegenheit, die jedes Schützenduo früher oder später an seine Grenzen führt (es gibt endlos viele Wellen). Außerdem lernen Neulinge so die Schlupfwinkel und Feinheiten der 16 Mehrspielerkarten kennen.

Mit verschiedenen Zusatzaufgaben verdienen Sie im Überlebensmodus ein paar Kröten nebenbei.

Missionen

Diese Spielart des Spec-Ops entspricht dem Modus des Vorgängers und hält 16 Missionen für Sie bereit, die auf abgeänderten Levelabschnitten des Soloabenteuers basieren. Dabei gibt es einerseits recht rudimentäre Aufgaben, die etwa das Eliminieren zweier Zielpersonen oder das Absolvieren eines Parcours in möglichst kurzer Zeit erfordern. An anderer Stelle warten die Entwickler aber auch mit witzigen Ideen auf: So beschränkt sich das Sichtfeld eines Spielers in der Mission Firewall auf die feste Position einer Überwachungskamera, von der aus er seinem Partner mittels Geschütztürmen den Rücken freihält. Spieler 2 schleicht dagegen durch den Level und hackt unter Zeitdruck Computerterminals, um seinem Partner neue Kameras und Geschützpositionen zu verschaffen. Eine großartige Idee! Daneben gibt es Abschnitte, in denen ein Kombattant sich durch die Straßenschluchten Berlins kämpft, während sein Mitstreiter ihn aus einem Helikopter heraus unterstützt, sowie Schleichmissionen, in denen Sie unbemerkt vorgehen und etwa Geiseln retten oder wichtige Personen aus der Feuerzone schmuggeln sollen. Wie schon im Vorgänger erhalten Sie für diese 16 Aufträge neben Ihrem Highscore noch zwischen einem und drei Sterne als Abzeichen für besondere Leistungen. Diese hängen vom gewählten Schwierigkeitsgrad oder der benötigten Zeit ab. Insgesamt gelingt den beiden Spec-Ops-Paketen damit der Sprung von der bloßen Dreingabe zum vollwertigen Modus, der Koop-Spielern mehrere vergnügliche Stunden und einige richtig taffe Herausforderungen bietet.

Der Missionsmodus ist stellenweise asymmetrisch (hier: ein Spieler im Heli, einer am Boden) – gut für den Wiederspielwert.



Wir beobachten unseren Kollegen per Überwachungskamera und stehen ihm beratend (=faul) zur Seite.

Nicht nur die Deutschlandfahne rechts sieht ziemlich mitgenommen aus, auch die Hauptstadt hat es ganz schön erwischt.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 52,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	08.11.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Details finden Sie im Kasten „USK-Alarm" auf Seite 44

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, DX10-fähige Grafikkarte mit 256 MB, Windows Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die bekannten Modi aus dem Vorgänger kehren zurück. Zusätzlich Team Defender und Kill Confirmed sowie ein aufgebohrter Koop (Spec Ops).

MAX. SPIELERANZAHL 32

Mehrspieler: Vorabeinschätzung

„Eine Eier legende Wollmilchsau – mit Panzerfaust"

Das erste **Modern Warfare** revolutionierte Mehrspieler-Shooter mit durchdachten Neuerungen. Die Nachfolger waren ebenfalls großartige Titel, doch die daran vorgenommenen Änderungen erwiesen sich später teilweise als Spaßbremsen. Aber die Entwickler lernten: **Modern Warfare 3** rudert an vielen Ecken zurück und hat mit dedizierten Servern Potenzial zum E-Sport-Kracher. Auch in den Ranglisten-Matches rocken die Neuerungen, allen voran die Strike-Pakete und Pointstreaks, die auch Teamspiel belohnen. **MW3** ist umfangreicher, motivierender und besser als seine Vorgänger – aller guten Dinge sind eben drei!

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Christoph meint

„Zu Hause ist's immer noch am schönsten!"

Mein Vorurteil ▷ Infinity Ward erholt sich nicht vom Verlust so vieler wichtiger Typen, zudem zeigt die Serie langsam Abnutzungserscheinungen.

Vor wenigen Monaten hätte ich noch den Firmenferrari und eine Kiste kubanischer Zigarren verwettet, dass **Battlefield 3** diesen Winter das Schlachtfeld dominiert. Zum Glück sah das der Rest der Welt genauso und niemand schlug ein, denn **Call of Duty** lehrte mich, die Rechnung nicht ohne den Wirt zu machen. Aus der vermeintlichen Schwäche des Personalwechsels machten die Entwickler eine Stärke, **MW3** macht Schluss mit alten Unsitten wie der wirren Story und dem unerträglich überzogenen Patriotismus. Klar wandelt sich niemand über Nacht vom Luden zum Papst, aber die Studios reduzierten die Macken auf ein erträgliches Maß und arbeiteten die Stärken deutlich heraus. Außerdem ist es befriedigend, endlich mal nicht in Afghanistan oder den USA rumzueiern, sondern in der alten Welt!

Wertung

PRO
- Großartige Inszenierung
- Fantastisches Missions- und Leveldesign
- Entschlackte Story, mehr Emotion
- Starker Sound
- Viel Abwechslung
- Spec-Ops-Modus
- Tolle Schauplätze

CONTRA
- Veraltete Technik
- Mäßige KI

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	--

INHALT

94% PC ACTION

Battlefield 3

Herausragend in Schuss!

Genre: Ego-/Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 27. Oktober 2011

Text: Jürgen Krauß

Noch nie hat virtueller Krieg (oder irgendetwas anderes) so gut ausgesehen!

?! FAQ

Battlefield, Battlefield, Battlefield – ich kann es langsam nicht mehr hören! Ihr tut ja grade so, als wäre es das beste Spiel aller Zeiten! Wann hört ihr damit endlich auf?
Auf den nächsten 15 Seiten jedenfalls nicht. In Anbetracht der Tatsache, dass es sich hierbei tatsächlich um einen heißen Anwärter auf den Titel „Der beste Mehrspieler-Shooter bis heute" handelt, finden wir unsere ausgiebige Berichterstattung eigentlich ganz okay. Du solltest vielleicht trotzdem die nächsten Seiten überblättern.

*Wie könnt ihr nur solch eine übertriebene Wertung zücken, wo **Battlefield 3** doch Origin voraussetzt?!? Habt ihr sie noch alle?*
Uns ist durchaus bewusst, dass viele in EAs Download-Dienst Origin den Teufel sehen. Oder die Stasi. Oder etwas, das zu gleichen Teilen aus dem Teufel und der Stasi besteht. Uns ist so etwas freilich nicht egal – aber in einer Wertung über den Spielspaß eines Produkts hat es absolut nichts verloren. Ebenso wenig wie die DLC-Politik des Herausgebers übrigens.

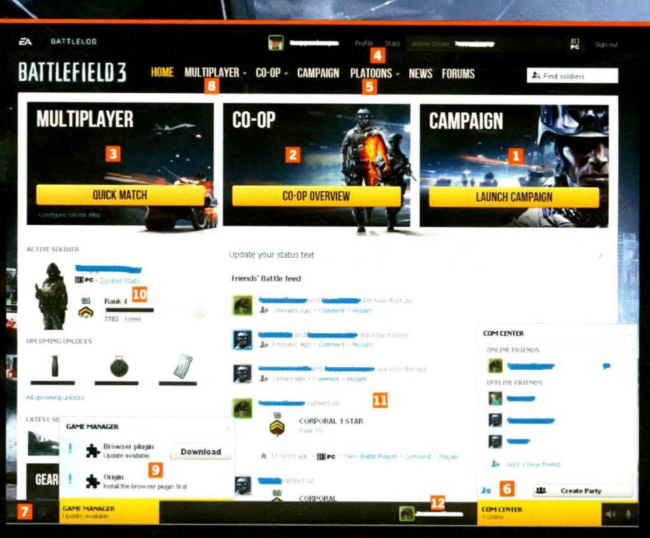
Wie viele Stunden habt ihr denn da investiert? Das Spiel ist doch noch gar nicht so lange erhältlich!
Tatsächlich blieb nach der Veröffentlichung hierzulande gar nicht mehr so viel Testzeit übrig (Details im Kasten „Testbedingungen" auf Seite 54) – in mit ausreichend Mitspielern gesegneten Vorabtest-Phasen und in den zwei Tagen zwischen US- und Deutschland-Start opferten wir aber, auf mehrere Redakteursschultern verteilt, ausgiebig Arbeits- und auch Freizeit, sodass wir insgesamt auf weit über 100 Mannstunden kommen. Das sollte selbst für ein **Battlefield 3** genügen!

*Hosen runter, welches Spiel ist jetzt besser: **Battlefield** oder **Modern Warfare**?*
Die einfache Antwort: **Modern Warfare** in Einzel- und Koop-Spielmodus, **Battlefield** in Sachen Mehrspieler. Die Kompliziertere: Das hängt bei Wertungen von weit über 85 Prozent stark von Ihren Vorlieben ab – empfehlenswert sind beide! Mehr dazu auf Seite 60.

Mit einer Boden-Luft-Rakete haben wir den Heli abgeschossen – die Besatzung konnte rechtzeitig abspringen.

Das Battlelog

Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen – egal ob Ihnen der Sinn nach Kampagne 1, Koop 2 oder Mehrspieler 3 steht –, müssen Sie EAs Spieleplattform Origin anschmeißen und sich per Webbrowser im Battlelog anmelden. Das erscheint zwar auf den ersten Blick nervig (das paranoide Internet hat dazu eine ganz eigene Meinung), erweist sich aber in der Praxis als erstaunlich vorteilhaft – einzig die Abhängigkeit von der Verfügbarkeit beider Dienste ist eklig, ohne Origin oder Battlelog bleibt der virtuelle Krisenherd kalt. Im Battlelog verwalten Sie Ihren Soldaten 4, Ihre Platoons 5 und Ihre Freunde 6, vergangene 7 wie zukünftige 8 Partien und halten Ihre Spieldateien auf dem aktuellen Stand 9. Bedenkt man die vielen missratenen Serverbrowser in der Geschichte der Online-Spiele, so ist das Battlelog diesbezüglich ein wahrer Segen: Es funktioniert einfach. Außerdem stehen alle Funktionen auch zur Verfügung, wenn das Spiel läuft – langweilige Ladepausen können wunderbar mit der Lektüre von Statistiken 10, dem Battlefeed 11 oder Chat-Nachrichten 12 überbrückt werden. Das geht mit der Zeit so in Fleisch und Blut über, dass wir uns fragen: Braucht es überhaupt noch Menüs im Spiel? Warum nicht auch Tastenbelegung, Grafikoptionen und all den anderen Kram ins Web auslagern?



Die Kampagne

Noch vor Bad Company hätte niemand einem Battlefield eine tolle Kampagne zugetraut – mittlerweile sind unsere Erwartungen da schon etwas höher!



Die Mission „Donnerlauf" bietet **Battlefield** in Reinkultur: Panzer, Wüste und dramatische Gefechte.

Wo andere Shooter uns mit langatmigen Übungsmissionen, Tutorials oder minutenlangen Einführungssequenzen quälen, geht **Battlefield 3** direkt in medias res: In einer atemberaubenden U-Bahn-Fahrt gibt's zwar nebenher Tastenerklärungen, viel wichtiger ist allerdings die Einführung in die Story – und die hat es dank Terroristen, Nuklearsprengköpfen, Waffenschiebern und anderem den Frieden bedrohenden Kram in sich. Zwar bekommen Sie kaum eine Chance, auf Anhieb zu begreifen, was hier eigentlich genau vor sich geht, aber dafür wirft Sie das Spiel nach dem Auftakt ein paar Stunden in der Zeit zurück und in ein CIA-Verhörzimmer. Dort berichten Sie als Sergeant Blackburn von noch weiter zurückliegenden Ereignissen – und spielen diese dann in den nächsten sechs bis acht Stunden nach. Rückblenden und Rück-Rückblenden? **Black Ops** lässt grüßen; und spätestens wenn Sie beim Nachspielen der Ereignisse den ersten Protagonistenwechsel hinter sich haben, dürfte die Analogie in der Erzählweise selbst einem Einäugigen mit grauem Star auffallen. Schade, dass Dice sich hier nur auf den von Infinity Ward ausgetretenen Pfad vorwagt – etwas mehr **Battlefield** und etwas weniger **Call of Duty** hätten dem Handlungskonstrukt sicher nicht geschadet. Wenigstens ergibt die zunächst etwas verwirrende Story, die Sie rund um den Globus und in abwechslungsreich gestaltete Gegenden schickt, nach einem gelungenen Finale sogar Sinn – das kann ein **Modern Warfare** oder ein **Black Ops** nicht unbedingt von sich behaupten!

Auf den Höhepunkt gebracht

Während die **Modern Warfare**-Reihe traditionell als einziger langgezogener, theatralischer Höhepunkt mit Hochglanz-Action daherkommt, geht es **Battlefield 3** in der Kampagne etwas subtiler an. Etwas – denn Höhepunkte gibt es freilich in Hülle und Fülle, auch wenn diese mit Pausen dazwischen und insgesamt nicht immer so punktgenau und druckvoll über den Monitor flackern wie bei der Konkurrenz. Wann immer aber ein Erdbeben über das irakische Sulaimaniyya hereinbricht, wann immer Sie als Leutnant Jennifer Hawkings an Bord einer F/A-18E Super Hornet von einem Flugzeugträger katapultiert werden und im Grunde jedes Mal, wenn Licht, Schatten und Linsenlichtreflexe eine einzigartige Atmosphäre erzeugen – immer dann bleibt einem nichts anderes übrig, als ehrfürchtig anzuerkennen, dass die Höhepunkte in **Battlefield 3** wenn auch nicht inszenatorisch, so doch in jedem Fall technisch derzeit konkurrenzlos sind.

Alle Trümmer fliegen hoch!

Alle, die wissen, was Frostbite bedeutet, erwarten eine Zerstörungsorgie sondergleichen, doch kaum einer ist darauf vorbereitet, dass das Spiel an genau dieser Ecke spart, den Betrachter aber mit anderen atmosphärischen Schmankerln davon ablenkt. Der Großteil dieses optischen „Blendwerks", das zu beschreiben es kaum angemessene Superlative gibt, geht aufs Konto der Beleuchtung: Sonnenstrahlen, die sich zaghaft durch finstere Wolken mogeln und sich eindrucksvoll an der zerkratzten Kuppel eines Kampfjets brechen, Taschenlampen, die mit ihrem nervösen Flackern herbeistürmende Gegner verraten, aufgeblendete Autoscheinwerfer, die in einer finsteren Tiefgarage derart grell blenden, dass die hinter dem Fahrzeug lauernden Gestalten komplett unsichtbar bleiben, rastlose Rotpunktvisiere, die in einem langgezogenen, rot leuchtenden Strahl den Nebel zerschneiden und fast panische Beunruhigung im Spieler auslösen und, und, und – Beispiele für diese spektakuläre Lichtsetzung gibt es an jeder Ecke. Wenn wir von der Technik reden, dürfen wir auch die Leistungen der Animationsengine, die sich Dice von den **FIFA**-Machern entliehen hat, nicht verschweigen: Die Be-


Im letzten Drittel eskaliert die Situation beinahe – zwei Armeen verwandeln dabei einen Acker in einen Kriegsschauplatz.

wegungen unserer Spielfigur und vor allem die unserer Kollegen sind flüssiger und geschmeidiger als alles, was der Shooter-Markt sonst so bietet, und versetzen uns immer wieder aufs Neue in anerkennendes Staunen. In den Reihen der Feinde sieht es mit der Agilität allerdings nicht ganz so rosig aus, denn die bewegen sich auch gerne mal etwas abgehackt und unbeholfen – und leider auch immer mal wieder, wie mit Scheuklappen ausgestattet, schnurstracks an uns vorbei. Das trübt den sonst sehr gelungenen Shooter-Spielspaß ein klein wenig, vor allem weil sich **Battlefield 3** in der Disziplin Waffengefühl keine Schwächen leistet: Rückstoß, Klang, Feedback, Abwechslung – die in unzähligen Ausstattungsvarianten vorhandenen Waffen retten den Spielspaß auch über die eine oder andere eher anspruchslose Mission. Umso schmerzlicher sind die paar Schönheitsfehlerchen der Engine, die man aber tatsächlich mit der Lupe suchen muss: Zum Beispiel gehen nicht alle Lichtquellen oder Wandfliesen bei Beschuss zu Bruch, Leichen verschwinden schon nach Sekunden und lassen nur einen Blutfleck zurück, Gegenstände wie Stühle und Blumentöpfe sind sehr viel stabiler, als man annehmen möchte, und so weiter – nichts Dramatisches, aber eine Handvoll spürbarer Kleinigkeiten.

In Ketten gelegt

Wer **Battlefield** sagt, muss auch Panzer sagen. Oder im Falle von **Battlefield 3** Panzer, Jeep, Jet, Helikopter, Quad und noch einiges mehr. In der Einzelspielerkampagne hält sich Dice mit der Verwendung von Vehikeln jedoch zurück, hier mal ein Einsatz als Bordschütze in einem Jet, da mal kurz ans Maschinengewehr auf einem Jeep – wäre da nicht die Panzermission „Donnerlauf", wir würden fast meinen, Dice hätte seine Wurzeln vergessen. Ob Sie es aber glauben oder nicht, dieser einzelne Panzereinsatz entschädigt diesbezüglich für alles: In einer traumhaft schönen Wüstenkulisse liefern wir uns eine Panzerschlacht, die sich gewaschen hat und die jedem **Battlefield**-Fan die Freudentränen in die Augen treiben dürfte. Ansonsten gilt wohl: Wer ans Steuer will, sollte sich den Mehrspielermodus zu Gemüte führen.

Reinziehen! Das ist ein Befehl!

Bis auf klitzekleine Ausnahmen ist **Battlefield 3** eine technische Glanzleistung, was mal mehr und mal weniger erfolgreich über den gelegentlich fehlenden spielerischen Anspruch hinwegtröstet. Die Inszenierung ist vielleicht nicht ganz so zielsicher und auf Hochglanz poliert wie bei **Modern Warfare**, hat aber durchaus auch starke und intensive Momente. Eine „Das müssen Sie unbedingt selbst gesehen haben!"-Empfehlung kriegt **Battlefield 3** in jedem Fall – und das schon allein für den Einzelspielerteil!

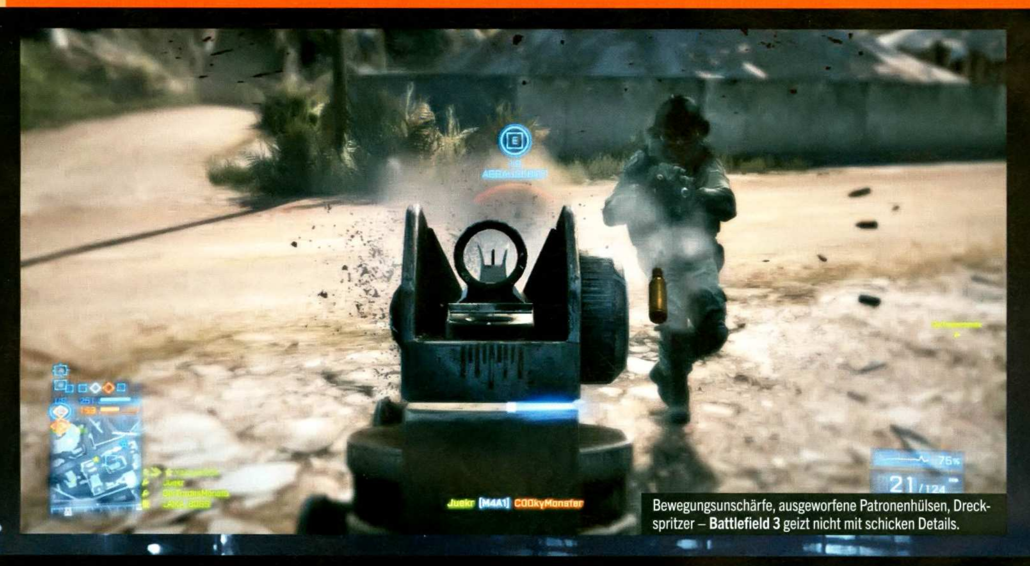
To be continued ...
Fazit, Meinungen und Wertung finden Sie nach dem Mehrspielertest auf Seite 58.


In einem der vergleichsweise anspruchslosen Quicktime-Events nehmen Sie im Duett einen Terroristen in die Zange.


Der nächtliche Einsatz in Teheran beeindruckt durch stimmige Lichtsetzung und geschmeidige Animationen bei den Kollegen.

Der Mehrspieler-Modus

Die Erwartungen an ein Spiel, das „Battlefield" im Namen trägt, sind verdammt hoch – aber Dice behält die Nerven und platziert **Battlefield 3** ganz locker an der Genre-Spitze. Respekt!



Bewegungsunschärfe, ausgeworfene Patronenhülsen, Dreckspritzer – **Battlefield 3** geizt nicht mit schicken Details.

Manch ein Spiele-Nachfolger muss Fußstapfen von beachtlicher Größe ausfüllen – nicht so **Battlefield 3**, dort sind die Fußstapfen nämlich Krater vom Durchmesser eines Kontinents! Aus diesem Grund werden Sie in diesem Artikel auch viele Superlative finden – um die Höhe der Erwartungen zu beschreiben, die Zahl der Vorabversprechungen zu erklären oder die abgelieferte Masse an Spielspaß zu umreißen. Kurzum: Dieses Teil lässt mit scheinbar spielender Leichtigkeit all unsere Mehrspielerträume wahr werden!

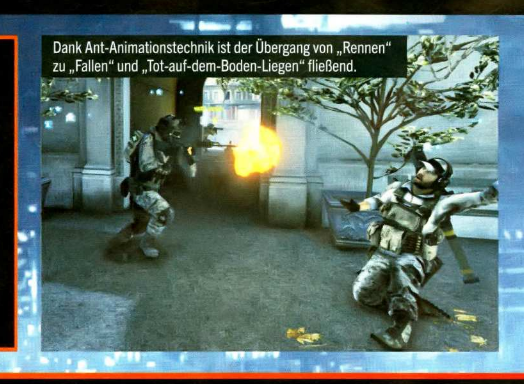
Ba… Battlefield? Nie gehört!

Den zwei Lesern, die noch nie etwas von **Battlefield** gehört haben, erklären wir die Serie und die Spielgrundlagen gerne in einem persönlichen Gespräch, das spart uns hier den Platz, um allen anderen zu vermitteln, warum **Battlefield 3** eine der besten virtuellen Mehrspieler-Ich-Perspektiven-Schießereien bis dato geworden ist. Einer der Gründe offenbart sich schon beim Blick auf den Stammbaum: Ein Spiel, das mehr oder weniger direkt von **Battlefield 2** UND **Bad Company 2** abstammt, hat schon mal die besten genetischen Voraussetzungen für höchste Wertungsregionen. Wenn es dann aber noch mit Eigenständigkeit gesegnet, in allen Belangen aufpoliert und auf ein technisches Grundgerüst, das derzeit konkurrenzlos ist, gehievt wurde, bleibt selbst dem gestandenen PC ACTION-Redakteur mitunter die Spucke weg. Von der ersten Spielsekunde an begeistert **Battlefield 3** mit optischer Brillanz, einem ausgefeilten Spielgefühl und einer Ausgewogenheit, wie sie Entwickler selbst mit viel Erfahrung oft nicht hinbekommen. Doch genug gesabbert, ab aufs Schlachtfeld … mit einem kleinen Umweg ins Battlelog (siehe auch Seite 51)!

Die Testbedingungen

Beim Test zum Mehrspielerteil von **Battlefield 3** hatten wir zwei grundlegende Probleme: Onlinespiele lassen sich am besten nach deren Veröffentlichung testen und die Veröffentlichung von **Battlefield 3** fiel zufällig exakt auf den Tag vor der Abgabe-Deadline für diese Ausgabe. Trotzdem wollten wir das Ding unbedingt und so objektiv wie möglich bewerten. Aus diesem Grund nahmen wir bei jeder Gelegenheit (= Messen, Vorabveranstaltungen, Alpha- und Beta-Phasen, nichtöffentliche Review-Sessions und dem vorgezogenen US-Start) Maus, Tastatur und Gamepad zur Hand und sammelten mit so vielen Leuten wie möglich so viel Erfahrung wie möglich. Selbst noch beim Deutschlandstart schmissen wir uns sofort auf die Server und zögerten die Abgabe dieser Seiten so lange wie möglich hinaus. Wir meinen, genug Erfahrung für eine angemessene Wertung gesammelt zu haben, wenn jetzt aber an Spieltag 2 die Server zusammengebrochen sind und flüssiges Spielen unmöglich geworden ist, fand das logischerweise keine Berücksichtigung mehr.

Dank Ant-Animationstechnik ist der Übergang von „Rennen" zu „Fallen" und „Tot-auf-dem-Boden-Liegen" fließend.





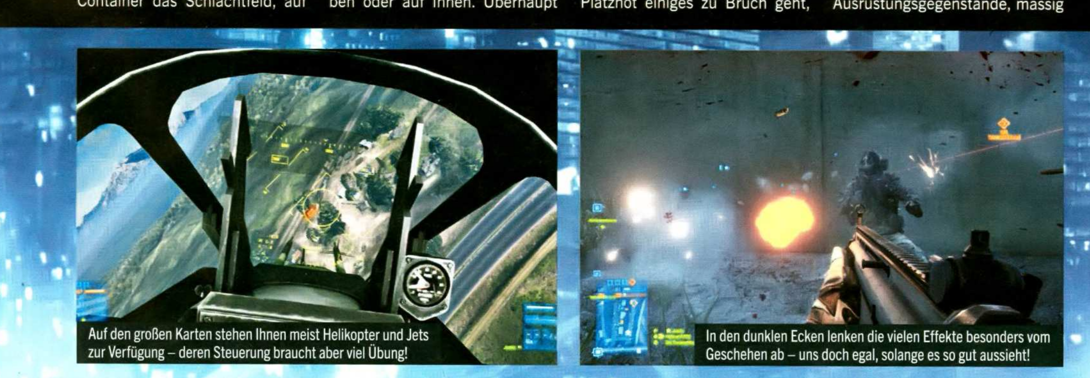
Unter heftiger Rauchentwicklung gibt das feindliche Panzerfahrzeug nach unserem Raketenbeschuss den Geist auf.

Die Qual der Wahl

Vor dem Gefecht steht die Wahl des gewünschten Spielmodus an: Darf's ein klassisches Eroberungsmatch sein? Oder eine moderne Rush-Partie? Auch Team-Deathmatch stünde zur Verfügung, genau wie zwei auf wenige Spieler begrenzte Squad-Spielarten. Das Schöne daran ist: Es ist völlig egal, welchen Modus Sie bevorzugen, alle funktionieren tadellos und sind derart schön in die neun mitgelieferten Karten platziert, dass jede Spielvariante auf jedem der Schauplätze ihren ganz eigenen Reiz entwickelt. Ein Beispiel: Eine Partie Eroberung in der Hafenanlage von Noshar ist schon ganz nett und vielseitig – als Basis der US-Streitkräfte dient ein Flugzeugträger, im Hafen selbst beengen zahlreiche Container das Schlachtfeld, auf der anderen Seite lädt eine sanfte Hügellandschaft vor einer tief stehenden Sonne zum Campen ohne Zelt, dafür aber mit großkalibrigen Scharfschützengewehren ein. Bei der Spielvariante Rush hingegen entfaltet sich das Schlachtfeld Schritt für Schritt über die Hafenanlage, den Hügel hinauf, bis auf die andere Seite hinab und weit ins Tal – ein jeder Bereich mit eigenem Charme gesegnet, mit einer Vielzahl an Laufwegen versehen und mit einer gehörigen Portion Liebe gestaltet. Wo in **Bad Company 2** die Pfade trotz offener Spielwelt relativ begrenzt waren, die Spieler sich also an den immergleichen Stellen begegneten, kann in **Battlefield 3** der Feind praktisch überall lauern – dank Helikopter und Fallschirm auch gerne mal hinter, über, neben oder auf Ihnen. Überhaupt sind die Karten sehr viel vertikaler als sonst im Genre üblich. Allein der Rush vom Gipfel des Damavand hinab ist dafür bezeichnend: Erst geht es zu Fuß oder mit dem Jeep einen steilen Hang hinunter, später weiter auf einer kleinen Gebirgsstraße in Richtung Tal – soweit wenig spektakulär. Im dritten Abschnitt aber müssen die Angreifer einige hundert Höhenmeter zwischen ihrer Basis und dem Ziel überwinden – entweder per Fallschirm oder mit dem Helikopter. Wahnsinn! Andere Einsätze, etwa die Überquerung der Seine, finden eher in einer dichten, beengten Umgebung statt, bei der mit zunehmender Spieldauer einige Häuserfassaden ganz schön unter dem Spielerbeschuss zu leiden haben. Obwohl gerade auf Karten mit solcher Platznot einiges zu Bruch geht, müssen wir uns von der Vorstellung, einen Sandbox-Shooter mit komplett zerstörbarer Umgebung zu bekommen, ganz schnell verabschieden: Zwar knickt manch ein Häuschen nach viel C4 doch irgendwann mal weg, die große Zerstörungsorgie à la **Red Faction: Armaggeddon** bleibt aber aus. Schade, aber nachvollziehbar – nur so lassen sich Spielflächen ordentlich ausbalancieren. Traurig allerdings, dass wir genau wissen, dass es die Frostbite-2-Engine eigentlich besser könnte!

Masse mit Klasse

Die Attribute „vielfältig", „groß" und „zahlreich" treffen aber nicht nur auf die Schauplätze, sondern auch auf den Waffenschrank und seine Inhalte zu. Es gibt unzählige Schießprügel freizuspielen, zig Ausrüstungsgegenstände, massig


Auf den großen Karten stehen Ihnen meist Helikopter und Jets zur Verfügung – deren Steuerung braucht aber viel Übung!

In den dunklen Ecken lenken die vielen Effekte besonders vom Geschehen ab – uns doch egal, solange es so gut aussieht!



Diese beiden lassen ihre Flanke außer Acht – was wir prompt nutzen. Solche Situationen gibt es auf den offenen Karten häufig.

Gewehraufsätze, Taschenlampen, Objektive, Perks und jede Menge Weißdergeierwassonstnochalles. Das Konzept „Belohnung fürs Benutzen einer bestimmten Klasse oder Waffe" ist dabei recht simpel, wird aber angesichts der schieren Menge an Zeug vor allem Quereinsteiger, Genreneulinge und Gelegenheitsspieler gehörig überfordern – zumal all die kleinen Belohnungen nicht besonders übersichtlich im Spawnmenü untergebracht sind. Wer sich aber drauf einlässt, zieht aus dem System Motivation für Monate. Im Vergleich zu **Bad Company 2** ist dabei der Spielfortschritt eines Kriegers auf dem Schlachtfeld spürbarer – gutes Equipment verschafft Onlineschützen einen Vorteil gegenüber Kontrahenten mit schlechterer Ausrüstung. Den einen mag das zusätzlich antreiben, der andere gibt vielleicht an dieser Stelle schon entnervt auf – vor allem weil sich viele ehrgeizige Profispieler auf den Servern tummeln, ist das Frustpotenzial hoch; wer aber etwas Blut und Schweiß investiert, wird dafür reichlich belohnt. Das Waffenverhalten sucht seinesgleichen, findet es aber in der aktuellen Mehrspieler-Shooter-Welt nicht: Kugelballistik, Rückstoß, Feedback, Haptik, all das fühlt sich rundum gelungen an, auch wenn **Call of Duty**-„Ich treff eh, egal wo ich hinziele"-Verwöhnte sich vielleicht darüber wundern, dass nicht nur Reflexe und Talent, sondern auch die Waffe über Blatt- oder Luftschuss entscheidet. Es ist nun mal nicht allzu einfach, mit einem großkalibrigen, stark verziehenden Maschinengewehr über die halbe Karte ein Ziel – vorzugsweise den Kopf des dreckigen Snipers, der da schon seit einer halben Stunde im Gebüsch hockt! – zu treffen. Überhaupt ist das Balancing zwischen Klassen, Fahrzeugen, Waffen und Karten vor allem im asymmetrischen Rush-Modus fantastisch gelungen, denn wo immer eine Partei aufgrund einer erhöhtem Position oder Ähnlichem mit den richtigen Knarren einen Vorteil haben könnte, kommt ihr zum Ausgleich die stark blendende Sonne, ein dichter Nebel oder die Sicht raubendes Gestrüpp in die Quere. Über alle Maßen ausgewogen sind die Matches dennoch nicht, ein gutes Team wischt mit einer lediglich durchschnittlichen Gegnermannschaft in der Regel sehr schnell den irakischen Wüstenboden auf, sodass entweder die Missionsziele im Minutentakt in die Luft fliegen oder eben nie. Doch selbst in solchen einseitigen Auseinandersetzungen, die auf die Anonymität auf öffentlichen Servern und das damit einhergehende fehlende Teamgefühl zurückzuführen sind, haben die einzelnen Spieler meist trotzdem Spaß – das Ergebnis am Ende ist zweitrangig.

Total abgehoben

Über die Fahrzeuge brauchen wir gar nicht viele Worte zu verlieren, außer vielleicht: ES GIBT WIEDER JETS, VERDAMMT, WIE GEIL IST DAS DENN?!? Und: Die großzügigen Areale eignen sich hervorragend für den immensen Fuhrpark, auch wenn die Karten insgesamt vielleicht etwas kleiner ausfallen als seinerzeit die riesigen **Battlefield 2**-Schlachtfelder. Für jedes Fahrzeug sind ausreichend Gegenmaßnahmen vorhanden, sodass es sich auch als Fußgänger ganz gut leben lässt. Außerdem ist das Konzept der mehrstufigen Zerstörung ganz knuffig – erst lahmt ein getroffenes Vehikel, dann qualmt es und nach mehreren Zwischenstadien fliegt es letztendlich doch in die Luft. Trotzdem stellen die teils tonnenschweren Blechkübel eine immense Gefahr für Leib und Leben dar, was gemeinsam mit der Tatsache, dass sich Spieler nun auch hinlegen dürfen, ein angenehmes, im Vergleich mit **Bad Company 2** etwas langsameres Spieltempo mit sich bringt.

Klassen? Klasse!

Es hat sich vielleicht ja schon rumgesprochen, dass Dice am Vierklassen-System festgehalten, den einzelnen Rollen aber teils ein paar neue Aufgaben übertragen hat. Diese Änderungen be-

Im Duett mit blauen Bohnen – Der Koop-Modus

Die Konkurrenz macht's vor, **Battlefield 3** legt nach: Anscheinend brauchen moderne Shooter neben Solo- und Mehrspielermodus auch Futter für Freunde kooperativer Spielarten. Im Falle von **Modern Warfare** reden wir vom sogenannten Spec-Ops-Modus, der mit einem gelungenen Sammelsurium an abwechslungsreichen Missionen für einige Tage richtig zu motivieren vermag. **Battlefield 3** hält eine nur halb so abwechslungsreiche Koop-Mini-Kampagne dagegen, die nebenbei versucht, etwas Rahmenhandlung an den Mann zu bringen. Die spielerische Herausforderung ist dabei selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade überraschend groß; wirklich motiviert, alle Missionen bestmöglich zu absolvieren, fühlten wir uns vom Spiel jedoch nicht. Ja, die Bestzeiten wandern am Ende für alle sichtbar ins Battlelog und ja, wir dürfen unterwegs Waffen freischalten, die dann auch im Mehrspielermodus zur Verfügung stehen – trotzdem mochte der Funke nicht so recht überspringen. Vielleicht weil die zwar abwechslungsreich zusammengestellten Aufgaben ziemlich linear und öde sind? Wir vermute eher, weil das höchste Koop-Gefühl im Einsatz „Feuer vom Himmel" aufkommt, gerade dort aber auch das größte Frustpotenzial lauert: Wenn einer der Spieler am Steuerknüppel eines Kampfhelikopters sitzt, während der andere die Waffen bedient, sind Sätze wie „Scheiße, verdammt, halt doch endlich mal den Vogel ruhig, sodass ich in Ruhe schießen kann!" und „Das kann ja wohl nicht dein Ernst sein, du hast den Heli schon wieder gegen den Berg gesetzt?!?" vorprogrammiert. Gründe, den Koop-Modus auszulassen, gibt es offensichtlich also genug. Wir halten den Jungs von Dice aber den nett gemeinten Versuch zugute und hoffen, dass sie beim nächsten Mal entweder drauf verzichten oder sich noch mal über das zugrunde liegende Konzept Gedanken machen.

▲ Bei „Feuer vom Himmel" quetschen sich die beiden Spieler in einen Angriffs-Helikopter – einer ans Steuer, der andere auf den Platz des Bordschützen. Schlechte Piloten versauen den Spaß für beide.

◀ In der „Operation Exodus" wirft der Computer unserem Zweiergespann schier endlos nachrückende Gegner entgegen. Wie lahm!

ziehungsweise Feinjustierungen fügen sich schön ins Gesamtkonzept ein und fallen weder besonders positiv noch irgendwie negativ auf – sie sind einfach da und sie erscheinen sinnvoll. Auch dem Squadprinzip wurden nur minimale Anpassungen zuteil: Es gibt jetzt einen Anführer pro Vierergruppe, der für Angriffs- und Verteidigungsbefehle zuständig ist. Squad- und Teamspiel wird dabei hauptsächlich durch Erfahrungspunkte gefördert, was in der Praxis mal mehr, oft aber auch weniger funktioniert: Viele Einzelgänger eiern derzeit mit ausgeprägter Gleichgültigkeit gegenüber den Mannschaftszielen auf den Servern umher. Das bringt die Natur des Spiels und die der Spieler wohl einfach mit sich, wirkt sich zum Glück aber nur in den seltensten Extremfällen negativ auf den Spielspaß der Teamkollegen aus. Überhaupt sollte sich jede Spielervorliebe mit mindestens einer Kombination aus Klasse, Ausrüstungspaket, Spielmodus und Karte befriedigen lassen – falls Sie tatsächlich nichts Passendes finden, raten wir Ihnen dringend zu einem Termin beim Psychologen, zum Umstieg auf Browserspiele und zur Änderung Ihres Vornamens in „Sissi".

Die Schattenseite

Ob Sie's nach der ganzen Lobhudelei glauben oder nicht: **Battlefield 3** muss sich gleichwohl Kritik gefallen lassen, auch wenn die für Normalspieler relevanten Makel ziemlich gut versteckt sind: Für zartbesaitete Spieler ist das Frustpotenzial überdurchschnittlich hoch – es gibt immer Gegner, die einem in puncto Fähigkeiten und Ausrüstung überlegen sind. Außerdem ist das komplexe Freischaltsystem verwirrend und unübersichtlich im Spiel untergebracht; das hätte Dice auch etwas handlicher lösen können, wobei das vergleichsweise übersichtliche Battlelog hier schon viel hilft. In Sachen Grafik fällt auf, dass liegende Gegner gerne mal mit den Beinen in der Wand stecken. Spielerisch ist das komplett irrelevant, es sieht nur ziemlich beknackt aus – übrigens genau wie die sich stets einen Tick zu energisch hin- und herwiegenden Bäume. Sie sehen, die Mängel sind eher marginal, dürften also wirklich kaum jemanden ernsthaft stören. Überhaupt: Wenn wir in einem Spiel selbst dann unverschämt viel Spaß haben, wenn unsere Mannschaft ordentlich den Hosenboden stramm gezogen bekommt, haben die Entwickler so ziemlich alles richtig gemacht. Viel Luft nach oben bleibt Dice für die Zukunft also nicht, vielleicht ein bisschen mehr Zerstörung hier, noch etwas mehr Förderung von team- und squadorientiertem Spiel da – und eventuell täte auch mal ein weniger klischeebehaftetes Feindbild (Amerikaner gegen Russen ist ja so was von 1998) gut ... ansonsten sind wir ehrlich gespannt, was sich die Schweden für einen Nachfolger einfallen lassen.



Im Duell entscheiden zwar hauptsächlich Reaktion und Talent, jedoch kommt auch die Ausrüstung spürbar zum Tragen.

Kampagne | Mehrspieler

Jürgen Krauß

Ich bin der Serie seit **Battlefield 2142** treu, habe aber unter Erbringung größter Freizeit-Opfer alle vorherigen PC-**Battlefields** nachgeholt – außerdem steht mein Spielzeitkonto von **Bad Company 2** derzeit bei rund 200 Online-Stunden (inklusive aller Xbox-Achievements).

Kampagne: ***„Noch nie wurden Sie schöner geblendet!"***

Technik ist nicht alles, im Fall von **Battlefield 3** tröstet sie mich aber über so manches hinweg. Dabei müsste sie das gar nicht unbedingt, das Spiel ist nämlich recht solide, auch wenn wohl alle (ich eingeschlossen) etwas mehr Zerstörung erwartet hätten – immerhin gewinnt das Abenteuer nach einem mauen Auftakt (die atemberaubenden fünf Einstiegsminuten nicht mit eingerechnet) deutlich an Fahrt!

Mehrspieler: ***„Allein die schiere Masse an Inhalt ist überwältigend!"***

Das perfekte Spiel gibt es nicht, **Battlefield 3** kommt da aber schon sehr nahe ran. Bei dem komplexen Gefüge aus Waffen, Klassen, Perks, Fahrzeugen und so weiter ist vielleicht sogar Waffe A in Situation B eine Spur zu stark oder Fahrzeug X gegen Fußsoldat Y an Sanddüne Z unfair im Vorteil, aber wen juckt das schon? Ein Spiel, das mich selbst dann famos unterhält, wenn meine Mannschaft verliert, macht schon mal viel richtig!

Christoph Schuster

In **1942** lieferte ich mir auf LAN-Partys Feuergefechte und war schon damals angetan von den Fahrzeugen. Dementsprechend kosteten mich auch **Vietnam** und **BF2** viel Zeit. Nach einer längeren Pause kehrte ich mit **Bad Company** wieder begeistert aufs Schlachtfeld zurück.

Kampagne: ***„Warum mit der Kopie abgeben, wenn ich das Original haben kann?"***

Battlefield 3 vernachlässigt in seiner Solokampagne alles, was die Serie ausmacht: große Schlachten, fahrzeugbasierte Gefechte und zerstörbare Umgebungen. Was der Schweden-Shooter dabei an eigener Duftnote einbüßt, übertüncht die Inszenierung nur bedingt, denn trotz überlegener Grafikengine und mächtigen Sounds kann **BF3** in dieser Disziplin nicht gegen **Modern Warfare** anstinken. Schade!

Mehrspieler: MODUS NICHT GESPIELT



Sebastian Thöing

Ich habe mit **Battlefield 2** begonnen, bin dann in die Beta von **Bad Company 2** für PC gewechselt und verbrachte dort bereits zahllose Online-Stunden, ehe es in die fertige Version ging. Es folgten Ausflüge in **Battlefield 1943** sowie in die Alpha- und Beta-Phase von **Battlefield 3**.

Kampagne: ***„Es gibt einen Singleplayer-Modus?"***

Für mich ist **Battlefield 3** ein waschechter Multiplayer-Shooter. Spaß beiseite: Die Kampagne ist unterhaltsam und nett gemacht, aber wahrlich kein Stern am Spiele-Horizont. Dafür fehlt es mir zu sehr an Gänsehautmomenten und Wow-Effekten. Die Technik ist zwar atemberaubend, die Inszenierung hinkt aber meilenweit hinterher. Und die Story? Die ist okay. Hat hier jemand **„Call of Duty"** oder **„Black Ops"** gesagt?

Mehrspieler: ***„Ich habe Tränen in den Augen. Vor Freude."***

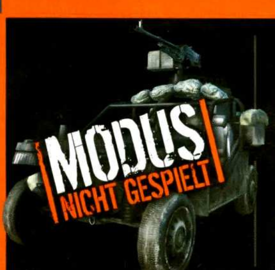
Der Multiplayer-Modus von **Battlefield 3** ist eine Wucht! Panzer, Jets, Helikopter, riesige Maps, epische Schlachten, tolle Grafik und (fast) perfektes Balancing. Der Wahnsinn. Wer meckern will, findet immer was. Mir ist es jedoch schnuppe, ob der Truppentransporter minimal zu schnell oder die Trefferwirkung der Scar H nicht ganz authentisch ist. Entschuldigt, ich muss wieder an die Front zurück.



Robert Horn

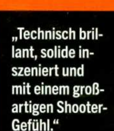
Ich habe jedes auf dem PC erhältliche **Battlefield**-Spiel ausführlich gezockt, angefangen beim legendären **Battlefield 1942** über **BF Vietnam**, **BF 2142** oder auch **Battlefield Heroes** (das fand ich aber doof). Seit 2010 heißt meine Feierabenddroge **Bad Company 2**.

Kampagne:



Mehrspieler: ***„Unfassbar eindringliche Mehrspielerschlachten"***

Klar werden wir gerade am Anfang viel zu schimpfen haben. Bugfrei ist **Battlefield 3** sicher nicht, die ersten Cheater wurden schon gesichtet und das Battlelog ist gelinde gesagt gewöhnungsbedürftig. Das ändert aber nichts daran, dass die Online-Schlachten, gerade mit 64 Mann und der gesamten Palette an Kriegsgerät, ein zutiefst beeindruckendes Spielgefühl erzeugen, das seinesgleichen sucht.



„Technisch brillant, solide inszeniert und mit einem großartigen Shooter-Gefühl."

EINZELSPIELER 87

„Ladies and Gentlemen, bitte heißen Sie den neuen Genre-König willkommen!"

MEHRSPIELER 94

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 54,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	27.10.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Zwar wird mit Blut nicht gespart, jedoch gibt es kaum explizite Gewaltdarstellungen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2 GHz, 2GB RAM, DX10-fähige Grafikkarte mit 512 MB, Windows Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rush (32), Squad Rush (8), Eroberung (64), Team Deathmatch (24), Squad Deathmatch (16) und eine Mini-Koop-Kampagne (2)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	5 + 1 (Koop)

Kampagne

PRO
- Atemberaubende Technik/Optik
- Tolles Waffengefühl
- Starke Momente

CONTRA
- Scheuklappen-KI
- Nicht jeder Höhepunkt reißt auch mit.
- Verwirrende Handlungsentwicklung

Mehrspieler

PRO
- MASSIV viel Spielinhalt
- Tolles Balancing und Shootergefühl
- Herrliche Schauplätze
- Motivation für Monate

CONTRA
- Hohes Verwirr- und Frustpotenzial
- Abhängigkeit von Battlelog und Origin

GRAFIK 10

SOUND 11

STEUERUNG 9

Hardware-Ratgeber

Herausragende Optik hat ihren Preis: **Battlefield 3** hat großen Hunger auf Hardware – wir sagen Ihnen, wie Sie diesen Hunger stillen, ohne selbst aufs Essen verzichten zu müssen.



Tuning-Tipps

Auch wenn wir Ihnen dringend empfehlen, sich die bestmögliche Hardware anzuschaffen, um **Battlefield 3** in atemberaubender Qualität flüssig spielen zu können, helfen ein paar einfache Schalter im Grafikmenü, das Abenteuer (mit nur wenig Einbußen) auch auf schwachbrüstigen Maschinen zum Leben zu erwecken. Tipp #1: Verringern Sie die Schattenqualität – zwar lassen sich Schatten nicht ganz ausschalten, wer aber ein paar eckige Kantenverläufe (Bild) in Kauf nimmt, spart Rechenleistung. Tipp #2: Kümmern Sie sich nicht weiter drum, was „HBAO" oder „SSAO" bedeutet, sondern schalten Sie es im Optionsmenü einfach ab. Sie werden den Unterschied in der Verschattung von Ritzen und Nischen kaum bemerken. Tipp #3: Verzicht auf Bewegungsunschärfe sorgt für fast 10 % Leistungssteigerung!

Spiele tragen mittlerweile seit Jahrzehnten maßgeblich dazu bei, dass Hardware-Dealer wie Dell, Alienware, Aldi und Konsorten Rechner verkaufen wie andere Leute Kokain. Klar, Sie als Spieler würden ja auch echt etwas verpassen, falls Sie Titel wie **Crysis** seinerzeit oder **Battlefield 3** jetzt nicht mit vollen Details in der vollen Auflösung spielen (hätten) können. Dass es bei **Battlefield 3** sogar die Möglichkeit gibt, das Geschehen mit einer gepflegt kostspieligen Triple-Head-Installation gleich auf drei Monitore zu zaubern, verschärft dabei die ganze „Haben will!"-Problematik zusätzlich. Doch nicht jeder Spieler will oder kann sich alljährlich mit neuen Prozessoren, Grafikkarten und Mainboards eindecken – das ist in den meisten Fällen aber auch gar nicht nötig. Ein paar einfache Tricks reichen in der Regel, um leistungshungrigen Grafikperlen zumindest ein paar Zähne zu ziehen. Die alte Spielerweisheit „Läuft's nicht flüssig, dreh die Auflösung runter" ist seit der Vorherrschaft der mit voller HD-Auflösung gesegneten Flachbildschirme allerdings längst nicht mehr so empfehlenswert wie früher – zu oft ergibt das nämlich hässliche Schlieren, Artefakte und unscharfe Bereiche. Im Kasten oben rechts auf dieser Seite verraten wir Ihnen drei nicht ganz so offensichtliche Kniffe, wie Sie **Battlefield 3** über das Grafikmenü ein paar zusätzliche Bilder pro Sekunde entlocken.

Kaufrausch

Es ist kein großes Geheimnis, dass die Paradedisziplin der PCA-Redakteure in der Schule früher das Abschreiben war. Auch heute noch versuchen wir stets, uns möglichst vor allen anfallenden Arbeiten zu drücken. Darum füllen wir den restlichen Platz auf dieser Seite auch nicht selbst, sondern mit von den Kollegen von der PC Games Hardware geschnürten Hardware-Paketen zum Nachkaufen. Falls Sie also vor Weihnachten unbedingt noch etwas Knete lockermachen wollen, werden Sie da sicherlich fündig.

Hardware-Bündel für Battlefield 3

Empfehlungen für hohe Details, 1.680 x 1.050 + AA/AF:

- AMD Phenom II X6 1100T (3,3 GHz, 6 Kerne) Boxed; ab € 160,-
- 2x 4 GiByte DDR3-1600; ab € 40,-
- Gigabyte 970A-UD3; ab € 80,-
- Palit Geforce GTX 560 Sonic Platinum (OC, 1 GiByte); ab € 160,-
- Xfx Radeon HD 6870 Dual-Fan (1 GiByte); ab € 150,-



ab € 430,-

Empfehlungen für maximale Details, 1.920 x 1.080 + AA/AF:

- Intel Core i5-2500K (3,3 GHz, 4 Kerne) Boxed; ab € 190,-
- 2x 4 GiByte DDR3-1600; ab € 40,-
- Asus P8P67 Rev. 3.0; ab € 110,-
- MSI N570GTX Twin Frozr III Power Edition (OC, 1,25 GiByte); ab € 300,-
- Powercolor Radeon HD 6970 Dual-Fan (2 GiByte); ab € 280,-



ab € 620,-

„Rundum sorglos"-Empfehlung für Enthusiasten:

- AMD Bulldozer FX-8150 (3,6 GHz, 8 Kerne) Boxed; ab € 200,-
- 2x 4 GiByte DDR3-1600; ab € 40,-
- Asus Crosshair V Formula; ab € 190,-
- Zotac Geforce GTX 580 AMP² (OC, 3 GiByte); ab € 490,-
- MSI N580GTX Lightning XE (OC, 3 GiByte); ab € 540,-



ab € 920,-

Kampf der Shooter-Giganten

Battlefield 3 oder **Modern Warfare 3** – welches Spiel ist nun das bessere? Wir machen den Vergleich und sagen Ihnen, welcher Titel in welcher Kategorie mehr Treffer landet!

Story und Inszenierung

BATTLEFIELD 3

Verhörszenen, Rückblenden und wechselnde Hauptcharaktere hat sich Dice von **Black Ops** abgeschaut. Die Story wirkt schlüssig, zwingt den Spieler am Ende aber zu nicht nachvollziehbaren Handlungen. Die Inszenierung ist atmosphärisch, bleibt aber deutlich hinter der von **Modern Warfare 3**.





CALL OF DUTY MW3

MW3 besitzt genug Komplexität, um einen dritten Weltkrieg annähernd schlüssig zu erklären, gibt dem Spieler aber ausreichend Chancen, dem Storyfaden zu folgen. Die Inszenierung ist perfekt. Egal ob Schleicheinlage oder Häuserkampf, packender und eindringlicher geht's kaum!

Künstliche Intelligenz

BATTLEFIELD 3

Die Kameraden drängeln sich gerne mal vor und stellen sich gelegentlich in Ihre Schusslinie, erweisen sich im Gegenzug aber als gute Schützen und damit als echte Hilfe. Auch der Gegner trifft je nach Schwierigkeitsgrad sehr gut und läuft von Deckung zu Deckung, prescht aber auch in Unterzahl oft aggressiv auf den Spieler zu. Hier hätten wir uns etwas mehr taktische Finesse gewünscht.

CALL OF DUTY MW3

Clevere Taktiken und intelligentes Verhalten suchen Sie hier zwar vergebens, allerdings zerstören die Feinde aber nie durch dummes Verhalten die Illusion des Krieges. Ihre Mitstreiter gehen ebenfalls glaubwürdig, wenn auch streng nach Skript vor. Anspruchsvoller wird die Aufgabe für die KI erst auf den verwinkelten Karten des Spec-Ops-Modus. Hier leistet sich der Feind einige taktische Mängel.

Moralische Unbedenklichkeit

BATTLEFIELD 3

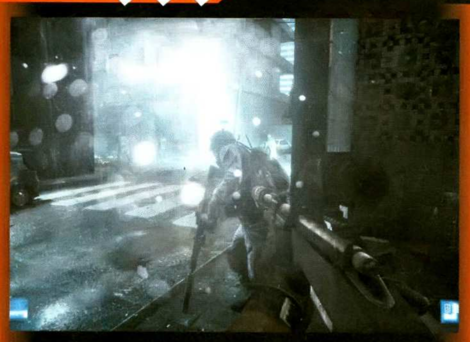
Eins ist klar: Beide Titel sind Kriegsspiele, in denen geschossen und getötet wird. **BF3** verzichtet aber auf überzogene Gewalteinlagen und hält sich auch angenehm mit Hurra-Patriotismus zurück. Empfindliche Naturen könnten sich an den geskripteten Nahkämpfen stören, die teilweise ein unschönes Ende für den Gegner nehmen. Hier zuckt man auch als abgebrühter Zocker mal zusammen.

CALL OF DUTY MW3

Es gibt ein bis zwei Situationen, in denen wir kurz schluckten. Die waren allerdings nichts im Vergleich zu vergangenen Aufregern wie dem Flughafenlevel oder der **Black Ops**-Folterszene. Daher waren auch keinerlei Eingriffe fürs USK-Siegel nötig. Die Entwickler deuten das Grauen des Krieges an und vermeiden einen allzu faden Beigeschmack der Kriegsverherrlichung und des Pathos-Overkills.

Technik

BATTLEFIELD 3



In Sachen Sound macht Dice momentan niemand etwas vor, doch auch optisch vermag die Frostbite-2-Engine neue Maßstäbe zu setzen: Eine solch herrlich ausgefeilte Lichtstimmung zaubert nur **Battlefield 3** auf den Monitor. Die Zerstörung, einst Frostbite-Paradedisziplin ist eher subtil ins Spiel integriert und nicht – wie noch beim Vorgänger – Kernkonzept.

CALL OF DUTY MW3



Größere Levels, deutlich bessere Texturen, mehr Details, mehr Zerstörung, detaillierte Charaktere, druckvollerer Sound – die Entwickler verbesserten die alte Engine in jeder Hinsicht, Unterschiede zum Vorgänger fallen sofort auf. **MW 3** punktet zudem mit niedrigen Hardware-Anforderungen bei vergleichsweise hoher Leistung, bleibt aber dennoch hinter dem Konkurrenten zurück.

Waffen-Handling, Spielgefühl

BATTLEFIELD 3 — CALL OF DUTY MW3

BF3 spielt sich etwas langsamer und einen Hauch träger als **MW3**, aber dennoch ist das Spielgefühl hervorragend. Das verbesserte Bewegungssystem lässt schnelle Positionswechsel zu, was die Dynamik der reinen Schusswechsel stark erhöht. Aber: Die Flugzeug-Steuerung ist mit Maus ein Graus!





Activision mag den Segen der 60 Bilder pro Sekunde als PR-Argument etwas hochstilisieren, doch erfahrene Spieler spüren und schätzen den Unterschied. Dazu die quasi perfekte Steuerung und ein großartiges Gefühl für Handling und Wirkung der Waffen. Hier gibt es nichts zu verbessern.

Mehrspieler-Modus

BATTLEFIELD 3 — CALL OF DUTY MW3

Neun Karten, die für jeden der fünf Spielmodi extra zurechtgefeilt wurden, dazu zig Fahrzeuge, jede Menge Ausrüstung und unzählige Waffenvariationen – die Schweden liefern Inhalt en masse. Doch auch Qualität und Abwechslung stimmen – hier gibt es so gut wie nichts zu bemängeln!





Die Rückkehr der dedizierten Server und der Kontrolle über alle Spielelemente (Unranked Matches) bringt **MW3** zurück zum E-Sport. In Ranglistenspielen sorgen levelbasierte Ausrüstungs-Upgrades für massig Motivation, während Strike-Packages und Point-Streaks auch Team-Spieler belohnen.

Koop-Modus

BATTLEFIELD 3 — CALL OF DUTY MW3

Zwar meinten es die Entwickler gut, als sie ihrem ohnehin schon umfangreichen Shooter-Monstrum noch einen Koop-Modus beilegten, der ist allerdings mangels Motivation in wenigen Stunden abgefrühstückt – wirklich viel Spielspaß regt sich dabei nicht, obwohl in Ansätzen gute Ideen drinstecken: eine Helikoptermission, Schleichaufträge, freispielbare Waffen. Insgesamt okay, aber eben nicht mehr.

Was als nette Dreingabe zu **MW2** begann, entwickelt sich zum echten Stundenfresser. Spec-Ops besitzt ein separates Levelsystem, über welches Sie Ausrüstung und neue Karten freischalten. Die Unterschiede zwischen den Koop-Aufgaben und der ursprünglichen Kampagnenmission sind diesmal größer als im Vorgänger, außerdem gibt es einige wirklich coole Spielideen. Klasse!

Battlelog gegen CoD Elite

BATTLEFIELD 3 — CALL OF DUTY MW3

Per Webbrowser (bei Bedarf auch mit dem in Origin integrierten) erlangen Sie übers Battlelog Zugriff auf vergangene Partien, Statistiken, Ihre Freunde und vieles mehr. Das Kernstück aber: Ein endlich mal sauber funktionierender Serverbrowser mitsamt Filterfunktionen, Freundesanzeigen und so weiter. Einzig die Möglichkeit, vorab Ausrüstungspakete zu schnüren, fehlt uns.

Der durchdachte, aber kostenpflichtige Premium-Dienst von Call of Duty Elite bleibt den Konsolen vorbehalten. Am PC bietet CoD Elite hauptsächlich den Zugriff auf Ihre Statistiken und die von Freunden. Außerdem dabei: umfangreiche Waffen- und Perk-Analysen, Uploads von 30-sekündigen In-Game-Videos und die automatische Aufzeichnung der letzten gespielten Matches (Heat-Maps).

BATTLEFIELD 3: 17/24

FAZIT

Wie die Punkteverteilung zeigt, haben beide Titel ihre Stärken und Schwächen. Unterm Strich bietet **Modern Warfare 3** aber das bessere Gesamtpaket. An die brachiale Inszenierung kommt **Battlefield 3** nicht ganz heran. Wenn es Ihnen also nur um den Einzelspieler-Aspekt geht, sind Sie mit neuem **CoD**-Ableger etwas besser bedient. Und auch der Zwei-Spieler-Koop-Modus bietet hier die durchdachtere und damit unterhaltsamere Action. Schwierig wird die Sache im Mehrspieler-Bereich, denn hier sind beide Kombattanten wirklich eine Klasse für sich. Letztlich müssen Sie selbst entscheiden, ob Sie sich lieber mit Fahr- und Flugzeugen auf riesigen Karten austoben oder eher das pfeilschnelle **CoD**-Gunplay bevorzugen. Technischer Sieger ist indes ganz klar **Battlefield 3**.

LEGENDE


Mittelmaß


Gut


Hervorragend

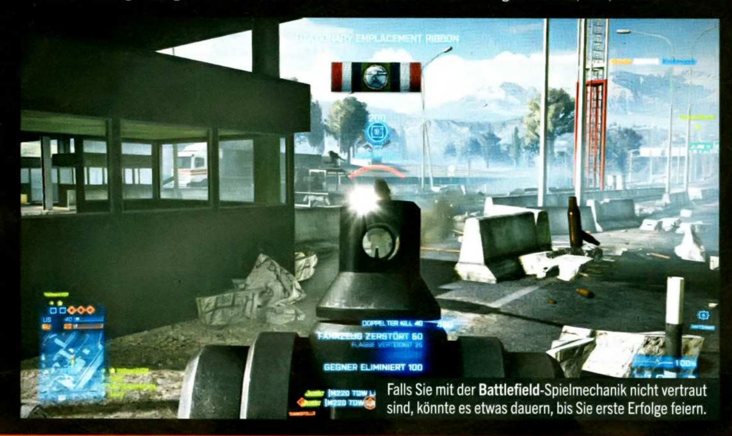


Mehr Erfolg auf dem Schlachtfeld

Aller Anfang ist schwer – und wenn um Sie herum haufenweise schießwütige Gegner nach Ihrem virtuellen Blut lechzen, umso mehr! Mit diesen Tipps steigern Sie Ihre Überlebenschancen.

Einen möglichst schmerzfreien Einstieg finden

Jemandem, der mit **Battlefield 3** neu in die Serie einsteigt, müsste man eigentlich ein ganzes Büchlein an guten Ratschlägen mit auf den Weg geben. Wir versuchen aber, uns hier auf die wichtigsten zu beschränken: Bleiben Sie in der Nähe Ihrer Mitspieler. Beachten Sie, dass Kugeln über größere Distanzen absinken – Raketen ebenso. Halten Sie möglichst den Kopf unten. Feuern Sie ruhig auch, wenn Sie den Feind nicht genau erkennen können – Sperrfeuer ist ein sehr mächtiges Instrument. Bessere Ausrüstung gibt's durch Spiele: Für Waffenaufsätze müssen Sie die zugehörige Waffe benutzen, für Klassen-Ausrüstung die jeweilige Klasse und so weiter. Markieren Sie Gegner, die Ihnen unterwegs begegnen, auch wenn diese vielleicht für Sie außer Reichweite erscheinen. Haben Sie gesunden Respekt vor Fahrzeugen – und am besten immer eine Antwort in Form von Explosivkram parat. Lernen Sie die Karten, merken Sie sich die Laufwege und auch die Bereiche, in denen es immer wieder zu Auseinandersetzungen kommt. Schauen Sie sich um, wo Sie gerade gebraucht werden – eine Flagge zu verteidigen, die eine ganze Partie lang nicht angegriffen wird, ist ebenso langweilig wie überflüssig. Probieren Sie alle Waffen und Aufsätze durch, bis Sie etwas gefunden haben, das zu Ihrem Spielstil passt. Ändern Sie Ihre Klasse, um auf veränderte Bedingungen zu reagieren. Und, und, und ...



Falls Sie mit der **Battlefield**-Spielmechanik nicht vertraut sind, könnte es etwas dauern, bis Sie erste Erfolge feiern.

Schnell aufsteigen – auch ohne (S)Kills

Sollten Sie einer dieser Ehrgeizlinge sein, die ~~aufgrund eines zu kurz geratenen Penis~~ um anzugeben den Maximallevel möglichst fix erreichen wollen, ist das zwar äußerst bemitleidenswert, aber mit einigen einfachen Vorgehensweisen leicht zu schaffen: Am schnellsten schwillt Ihr Erfahrungspunktekonto, wenn Sie sich auf eine Klasse konzentrieren und sich stets gut um Ihre Mitspieler kümmern. Der Sturmsoldat bietet sich dazu besonders an, sein Defibrillator ist eine Punkte legende Wollmilchsau – doch auch die Medikits sind nicht zu verachten; an der richtigen Stelle platziert, sorgen sie für regen und vor allem steten Punktenachschub. Bleiben Sie außerdem bei einer Waffe, die Sie gut im Griff haben, die Waffensterne (den ersten gibt es bei 100 Kills) schlagen erst mit wenigen hundert, später aber mit mehreren tausend Zählern zu Buche.



Wie Sie sehen, lassen sich auch mit angeschossenen Feinden, Sperrfeuer und Eroberungen prima Punkte verdienen.

Ob Sie es glauben oder nicht: Das Erledigen von Gegnern lohnt sich zwar (100 Punkte pro Kill, 300 für Tötungen mit dem Messer), allerdings nicht so sehr wir das Erledigen von Missionszielen. Flaggen einzunehmen, vor allem auf nicht allzu prall gefüllten Servern, dürfte dabei in der Regel sehr viel leichter von der Hand gehen als das Zerstören von Funkstationen, weswegen Sie den Eroberungsmodus der Rush-Spielart vorziehen sollten.

Runter kommen Sie immer – wir erklären Ihnen, wie Sie oben bleiben!

Kaum etwas ist so frustrierend, wie im Spiel in das Cockpit eines Jets zu klettern, nur um direkt nach dem Start – oder noch auf dem Rollfeld – von einer feindlichen Rakete zerlegt zu werden. Das Problem verstärkt sich dadurch, dass erfahrene Piloten mit wertvollen Upgrades, wie etwa den überlebenswichtigen Täuschkörpern, gesegnet sind, Sie am Anfang aber mit komplett leeren Händen auf den Pilotensessel klettern müssen. Ein paar Ratschläge, um den Anfangsfrust zu minimieren oder vielleicht sogar das eine oder andere Erfolgserlebnis einzufahren:



Die Gegner setzen einen Heli als mobilen Spawnpunkt ein – das fällt natürlich irgendwann auf und muss unterbunden werden!

Es hat schon einen Grund, dass Airbus-Piloten im echten Leben nicht mit Maus und Tastatur in der Maschine sitzen, sondern auf eine Knüppel-unterstützte Steuerung vertrauen: Erstens ist im Cockpit einfach kein Platz für ein Mousepad und zweitens fliegt es sich mit einem analogen Eingabegerät wesentlich gefühlvoller als mit einer Kombination aus hochsensibler Maus und digitaler Tastatur. Vor allem im Helikopter hat sich ein handelsübliches Xbox-360-Pad als gut vom Spiel unterstützt und spielerisch besonders vorteilhaft erwiesen – wobei sich eigentlich alles eignet, solange es nur analoge Sticks für Drehen und Neigen sowie analoge Knöpfe für die Schubkontrolle hat. Bei nicht unterstützten Eingabegeräten könnte Ihnen etwas Fleiß und das Programmchen Xpadder (bis Version 5.2 kostenlos) weiterhelfen.

Was spricht dagegen, auf nicht ganz so vollen Servern, wo vielleicht nicht gleich zehn feindliche Raketenwerfer auf Sie zielen, ein paar Übungsrunden zu fliegen? Richtig, gar nichts! Idealerweise werfen Sie sich in den Eroberungs-Modus, mit der Mindestspielerzahl (Server-abhängig, in der Regel liegt sie bei acht) auf einer großen Karte wie „Kaspische Grenze“ oder „Operation Feuersturm“.

Dass Helikopter auch als mobile Spawn-Punkte gebraucht werden können, sollte eigentlich jedem, der nicht erst seit gestern **Battlefield** spielt, klar sein. Kennen Sie aber auch die Kamikaze-Variante? Beladen Sie dazu Ihren Flugapparat mit so viel C4 (die erste Belohnung des Unterstützers) wie möglich und fliegen das Teil in möglichst dicht von Gegnern besiedeltes Gebiet. Dann brauchen Sie nur noch auszusteigen (gerne auch schon in der Luft) und fernzuzünden! Viel Spaß!



Erfahrungspunkte für das erste Hubschrauber-Perk können Sie auch als Bordschütze sammeln.



Als Jet-Pilot fliegen Sie gezielte Angriffe – also erst weg vom Geschehen und dann im Überflug ballern, was das Zeug hält.

Die eigenen Möglichkeiten kennen!

Falls Sie einen Sturmsoldaten spielen, werfen Sie ein Medipack, sobald die ersten Kugeln fliegen, und bleiben Sie nah an der Frontlinie – gefallenen Kameraden sollten Sie wieder auf die Beine helfen, sobald es Ihnen ungefährlich genug erscheint. In der Rolle des Unterstützers ist es Ihre Pflicht, Munitionspakete an sichere Rückzugspunkte nahe der heißen Zonen zu platzieren, und als Aufklärer haben Sie mit Ihrem mobilen Spawnpunkt die Möglichkeit, dem Gegner in den Rücken zu fallen oder eine Art Brückenkopf für Ihr Team zu errichten. Nutzen Sie stets alle Möglichkeiten Ihrer Klasse und Ihres Spezial-Equipments! Vergessen Sie auch nicht, sich das jeweils richtige Perk für die anstehende Aufgabe zu besorgen: Sprint ist sehr vielseitig und nie verkehrt, zusätzliche Granaten sind vielleicht am ehesten für den Sturmsoldaten relevant und so weiter.

Markieren geht über Studieren

Das Markieren von Gegnern (via Q-Taste) ist extrem wichtig, zeigt es Ihrem Team doch, wo Gegner lauern. Idealerweise markieren Sie einen Gegner, den Sie mit Ihrer Waffe nicht gut treffen würden. Behalten Sie ihn im Auge, damit die Markierung bestehen bleibt – verlieren Sie ihn nämlich aus dem Blick, verschwindet das Dreieck über seinem Kopf, er bleibt jedoch noch einige Sekunden auf der Mini-Karte sichtbar. Versuchen Sie, sofern die Situation es zulässt, jeden Gegner zu markieren. Wenn Sie aber auf einen Gegner zielen, der auf Sie anlegt, drücken Sie lieber den Abzug als die Markieren-Taste. Vor allem als Aufklärer sollten Sie auf diese Weise denunzieren, was das Zeug hält, gerne auch mit Soflam-Lasermarkierer, Fernlenk-Drohne oder T-Ugs-Bewegungsmelder. Vor allem die Piloten in Ihrem Team werden es Ihnen danken!

Battlefield 3 ist ein Mannschaftssport

Viele Spieler wollen es zwar nicht wahrhaben, aber **Battlefield 3** ist ein Mannschaftsspiel. Zwar werden Sie auf den öffentlichen Servern immer auch Einzelgänger in ausreichender Zahl vorfinden, jedoch belohnt das Spiel gemeinschaftliches Vorgehen mit Erfahrungspunkten, also indirekt mit besserer Ausrüstung, aber auch mit einer besseren Spielerfahrung – allein die Tatsache, dass Sie bei Ihren Squad-Kollegen ins Spiel einsteigen dürfen, spart lange Laufwege und maximiert Ihre Netto-Gefechtszeit.

Während Teambeschuss zwar nicht gerne gesehen wird, hat er zumindest auf Servern ohne Hardcore-Einstellung (diese lassen sich per Filter im Battlelog aus- beziehungsweise einblenden) keinerlei Auswirkungen. Im Gegensatz dazu werden mannschaftsdienliche Aktionen besonders belohnt: Markieren Sie einen Feind, den einer Ihrer Kameraden anschließend aus dem Spiel nimmt, ernten Sie 10 Zähler. Ebenso viele gibt es für Nachschublieferungen oder an den Mann gebrachte Medipacks. Wiederbeleben von Mitspielern bringt Ihnen satte 100 Punkte ein und so weiter. Innerhalb Ihres Vierer-Squads sind sämtliche Aktionen sogar noch mehr wert: Sie ernten 20 statt 10 fürs Markieren und fürs Heilen, et cetera.

Wer das Ganze sogar noch auf die Spitze treiben will, sieht zu, dass die Klassenaufteilung im Squad gleichmäßig ist – in den meisten Fällen ist je ein Vertreter pro Rolle genau richtig.



Drängt sich das Gefecht in einer Region der Karte, sollten Sie unbedingt Munition oder Medipacks dort hinschaffen!

Nutze die Macht … äh … das Licht!



Die Sonne ist ein nicht zu unterschätzender Faktor, vor allem für Piloten, sie erweist sich aber auch als praktisch für Camper.

Licht ist in **Battlefield 3** zwar mitunter dazu da, Spieler in Staunen zu versetzen, doch es lässt sich auch zu Ihrem Vorteil nutzen: Lernen Sie, Lichtquellen zu unterscheiden und das Schlachtfeld zu lesen. Woher kommen die verräterischen roten Strahlen einer Laserzielhilfe? Ist da hinten eben das Objektiv eines Scharfschützengewehrs aufgeblitzt? Das da vorne ist doch der Lichtkegel einer Taschenlampe! Sehen Sie auch unbedingt zu, dass Sie möglichst im Gefecht die Sonne im Rücken haben, das verschafft Ihnen oftmals einen nicht zu verachtenden Vorteil gegenüber Ihrem geblendeten Gegner. Oder Sie gehen das Thema Licht offensiv an und locken mit Laserstrahl und Taschenlampe gezielt Gegner in Engstellen, wo Sie sie nur noch zu pflücken brauchen. Unterschätzen Sie nicht die Macht der Lichtquellen!



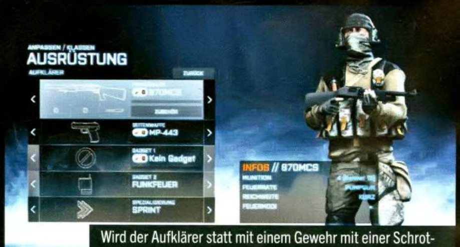
Dort wo niemals Sonne hinscheint [Anm. d. Red.: In der U-Bahn, Sie Ferkel!] übernehmen Lampen und Laser das Blenden.

Vorbereiten!

Lernen Sie die verschiedenen Laufrouten in den Maps. Legen Sie sich drei Lieblingswaffen mit stimmigen Aufsätzen zu, die Sie in den entsprechenden Kampfsituationen auswählen. Überlegen Sie sich vor dem Match, welche Rolle Sie darin spielen wollen, und bleiben Sie ihr treu, sofern es der Verlauf der Runde zulässt. Um besser zu werden, eignen sich auch prima kommentierte Gameplay-Videos erfahrener Spieler. Solche Profi-Lehrvideos finden Sie auf Youtube zuhauf!

Schluss mit eng gesteckten Rollenklischees!

Wer behauptet denn, dass der Unterstützer nur mit leichten Maschinengewehren bewaffnet und der Aufklärer lediglich mit einer Scharfschützenknarre im Gepäck in die Schlacht ziehen darf? Es ist mindestens ebenso spannend, sie mit einer Schrotflinte oder Maschinenpistole in die heiße Zone und damit in Feuergefechte auf extrakurze Distanz zu schicken. Oder Sie rüsten einen Mechaniker mit einem Sturmgewehr samt Zielfernrohr aus (ab Level 45 erhältlich), damit er auf hohe Distanz effektiv ist – eine Rolle, in der er wirklich glänzen kann! Die unzähligen Waffen, deren Aufbauten und die vielen Ausrüstungsgegenstände ermöglichen eine Viehlzahl an interessanten Klassen-Neuschöpfungen. Kreativität ist Trumpf!



Wird der Aufklärer statt mit einem Gewehr mit einer Schrotflinte ausgerüstet, eignet er sich perfekt für den Fronteinsatz.

Soldat, stillgestanden und gestaunt!

Wo bleibt denn die Freude am Spiel, wenn immer nur verbittert gekämpft, geschossen und gesprengt wird? Was ist denn mit den schönen Seiten des Lebens? Der Natur, der Sonne, den Pflanzen? Da haben Sie schon das hübscheste Online-Spiel seit Menschengedenken und alles, was Sie im Sinn haben, ist virtuelle Gewalt, Genozid, Tod und Verderben! Bleiben Sie doch auch einfach mal stehen, atmen Sie ganz tief durch und bewundern Sie die spektakulären Ecken von **Battlefield 3** – denn davon gibt es wahrlich nicht wenige. Uns haben es vor allem die folgenden drei Fleckchen angetan:



Jedem das Seine und Ihnen die Seine: Wie wäre es mit etwas Erfrischung? Vielleicht mit einem Bad inmitten der malerischen Altstadt von Paris? Die Seine liegt Ihnen zu Füßen – Sie müssen nur beherzt hineinspringen … oder -lenken.



In Steinwurfweite von Teheran entfernt zeichnen die brennenden Ölquellen schaurig-schönes Feuer- beziehungsweise Rauchwerk in den Wüstenhimmel. Man möchte gleichzeitig anklagen und vor Ehrfurcht weinen.



Besonders abenteuerlustigen Gesellen empfehlen wir, dem Gipfel des Damavand einen Besuch abzustatten. Im Rush-Modus schnallen sich die Angreifer mitunter Fallschirme um und stürzen sich dem Ziel entgegen in die Tiefe.

Die Atomraketen der Tycoons kosten reichlich Schotter und hinterlassen eine Spur der Verwüstung – sofern der Gegner keine Schutzschildgeneratoren besitzt.

Die Unterwasser-Rohstoffe sind in unendlicher Menge vorhanden, aber für das Erreichen der vierten Zivilisationsstufe nicht zwingend nötig.

Anno 2070

Na, am Wasser gebaut?

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Related Designs | Hersteller: Ubisoft

Text: Peter Bathge

Beinahe testreif: Wir haben den fünften Serienteil ausgiebig gespielt!

Vorbei sind die Zeiten gammeliger Lehmhütten und Hämmer schwingender Schmiede: Statt wie im Vorgänger im Mittelalter besiedeln Sie in **Anno 2070** Inseln in der Zukunft. Dabei kombinieren Sie die Gebäude dreier Fraktionen: der umweltverbundenen Ecos, der effektiv wirtschaftenden Tycoons und der forschenden Techs.

Bewährte Qualität

Während Ihre Siedlung wächst, durchlaufen Ihre Untertanen den **Anno**-typischen Aufstieg von der ersten (Arbeiter) zur vierten Zivilisationsstufe (Manager). Das funktioniert auch ohne die Ressourcen, die Sie in der neuen Unterwasserwelt gewinnen und die nur mithilfe der Tech-Gruppierung zu erringen sind. Allerdings werden die unendlichen Öl- und Diamantenvorkommen am Meeresboden später umso wichtiger: Die fortgeschrittene Phase einer Partie, das sogenannte Endgame, ist noch komplexer als in **Anno 1404**; ständig ist Ihre Aufmerksamkeit gefordert, um Produktionsabläufe zu optimieren und neue Eilande zu erschließen. Nebenbei balancieren Sie auf dem schmalen Grat zwischen Wirtschaftlichkeit (Nahrungsmittel produzieren, Luxusgüter bereitstellen und – ganz neu – Strom erzeugen) und Umweltverträglichkeit: Die neue Ökobilanz auszutarieren ist eine echte Herausforderung.



Wer in den höheren Schwierigkeitsgraden Erfolg haben will, muss jeden Quadratmeter freien Bauplatz auf der eigenen Insel nutzen.



Die Fraktionsführer besitzen wie der Spieler eine Arche, die als Umschlagplatz für Waren dient.

Was macht Anno 2070 besser als der Vorgänger?

Wir haben zahllose Stunden mit der Beta-Version von Anno 2070 verbracht und geben eine erste Einschätzung bezüglich der wichtigsten Spielaspekte.

+ Grafik

„Boah, sieht das genial aus!" Solche und ähnliche Ausrufe von Kollegen waren in der Redaktion des Öfteren zu vernehmen, während **Anno 2070** auf unseren Rechnern lief. Die idyllischen Landschaften, das grandios animierte Wasser und die vielen kleinen optischen Details lassen das neue Spiel von Related Designs noch eine Ecke besser aussehen als **Anno 1404**. Der teils sehr düstere Stil auf verschmutzten Inseln könnte aber so manchen Serien-Fan abschrecken, erinnert er doch eher an die schummrigen Tiberium-Felder der **Command & Conquer**-Reihe.



+ Militär

Anders als die Landeinheiten der Vorgänger laufen Flugzeuge und Schiffe keine Gefahr, an Gebäuden hängen zu bleiben – ein echter Segen! Gut: Das Stein-Schere-Papier-Prinzip der Einheiten erlaubt taktische Winkelzüge, besonders in Verbindung mit gekauften Upgrades. Dank der gemächlichen Geschwindigkeit der Scharmützel kommt niemals die Hektik eines waschechten Echtzeit-Strategiespiels auf.

+ Szenarien & Endlosspiel

An jeder der sieben Einzelmissionen sitzen Sie mehrere Stunden; die Einsätze decken das gesamte Spektrum vom friedlichen Aufbau bis zur totalen Zerstörung der Gegner ab. Zusätzliche Langzeitmotivation verspricht das Endlosspiel, dessen Umfang und Schwierigkeitsgrad Sie anhand Dutzender Stellschrauben an Ihre Bedürfnisse anpassen. Etliche Missionen der Computercharaktere halten die Partien spannend und wer unter Wasser baut und gleichzeitig Ecos, Tycoons und Techs ansiedelt, hat jede Menge zu tun.

− Bedienung

Obwohl sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben haben, jedem Gebäude ein individuelles Aussehen zu verpassen, fällt es besonders bei großen Siedlungen schwer, eine bestimmte Fabrik aus dem Gewirr herauszupicken. Die Fachwerkhäuser von **Anno 1404** besaßen da größere Alleinstellungsmerkmale. Immerhin weisen wie im Vorgänger große Symbole und Sprachmitteilungen auf Probleme hin und die neue Zusammenfassung der Produktionsketten im Baumenü erspart Ihnen manch unnötigen Mausklick. Somit haben Sie trotz teils mangelnder Übersicht stets die volle Kontrolle.

UNSER FAZIT: **Anno 2070** macht nahezu alles richtig: Die Präsentation ist spitze, die Neuerungen durchdacht, das altbekannte Spielprinzip fesselt ab der ersten Minute. Doch erst unser Langzeittest in der nächsten Ausgabe wird zeigen, wie gut das Aufbau-Strategiespiel im Vergleich zum exzellenten Vorgänger abschneidet.

Forsches Auftreten?

Indem Sie motivierende Miniaufträge für die KI-Nachbarn erfüllen, erhalten Sie Lizenzen. Genau wie der Ruhm aus **Anno 1404** dienen diese als Währung, um Schiffs- und Kontor-Items zu kaufen. Damit verbessern Sie Ihre Militäreinheiten oder erweitern Ihre Insel um eine neue Fruchtbarkeit. Allerdings benötigen Sie die Lizenzen auch für die Forschung: Haben Sie die Techs auf einer Ihrer Inseln angesiedelt, erforschen Sie bestimmte Items selbst im Labor. Das ist aber nur selten zwingend nötig und wohl hauptsächlich im Mehrspielermodus von Bedeutung, wo auch das missionsübergreifende Warenlager der Arche eine größere Rolle als in den Solo-Einsätzen spielt. Apropos Mehrspielermodus: Related Designs hat sich einige motivierende Online-Features für **Anno 2070** ausgedacht. So dürfen Sie nach jeder Mission Ihr Ansehen bei einer der drei Parteien steigern, wodurch Sie einen höheren Rang und passive Boni erhalten. Nett!



Gewaltige Monumente wie der Tycoon-Firmensitz verschlingen irre Mengen an Rohstoffen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 48,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	17.11.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, dazu besteht aber auch kein Grund. **Anno 2070** ist ein harmloser Aufbauspaß.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dualcore 2 GHz, Geforce 7800/Radeon X1000 mit 512 MB, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Endlosmodus und sieben Szenarien gegeneinander oder zusammen im Koop. Variable Siegbedingungen.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	2

Wertung

PRO
- Gewaltiger Umfang (Solo + MP)
- Langzeitmotivation par excellence
- Umwerfende Optik, toller Sound
- Neuerungen fügen sich gut ein.
- Gestiegene Komplexität

CONTRA
- Leichte Übersichtsprobleme
- Eher unspektakuläre Katastrophen
- Forschung ist selten nötig.
- Ist die Kampagne spannend?

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINSCHÄTZUNG

Herausragend

Peter meint

„Die Krönung der Serie? Ich gehe stark davon aus!"

Mein Vorurteil ▸ Das beste Aufbau-Strategiespiel des Jahres 2009 bekommt den bestmöglichen Nachfolger.

Selten haben mich die Kollegen so ausgelassen erlebt wie an dem Tag, als die Beta-Version von **Anno 2070** ankam. Auch wenn ich Ihnen noch nichts über die Kampagne erzählen darf: Der Rest spielt sich gewohnt erstklassig und motiviert mich dazu, stundenlang am perfekten Grundriss meiner Siedlung zu feilen. Die einzige Frage, die sich mir noch stellt, ist die nach der Wertung: Ist Teil 5 besser als **Anno 1404** (PCA 09/2009: 91)?



In jeder Kampagne wartet eine Schlacht gegen ein starkes Bossmonster. Schwer sind diese Kämpfe allerdings nicht.



Die aus **Heroes 5** bekannten Zwischensequenzen kommen nur selten zum Einsatz. Die meisten Gespräche laufen in vertonten Textfenstern ab.



Die Karten sind detailliert gestaltet und mit vielen Hinguckern verziert.

Might & Magic Heroes 6

Mit Überstundengarantie

Genre: Runden-Strategie | Entwickler: Black Hole Entertainment | Hersteller: Ubisoft

Text: Viktor Eippert

Einer der größten Zeitfresser des Strategie-Genres kehrt auf die Bildschirme zurück.

Wo andere Spiele Sie linear durch die Kampagne schubsen, lässt **Heroes 6** Ihnen die Wahl: Nach dem Tutorial dürfen Sie alle fünf Feldzüge (Nekropolis, Zuflucht, Sanktuarium, Inferno und Bastion) in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Jede Kampagne erzählt die Geschichte eines der fünf Kinder des Geifenherzogs Slava. Die Handlungsstränge münden in einer von zwei Epilog-Missionen; ein guter Ansatz, inkonsequent umgesetzt. So erfährt man in einer Nekropolis-Mission die Identität eines Mörders. Seine Motive und die Tat an sich gibt es aber in einem gänzlich anderen Handlungsstrang zu sehen. Selbst nach dem Durchspielen bleiben Fragen offen. Sporadische Zwischensequenzen treiben die Geschichte voran, wirken aber hölzern. Beinahe alle Dialoge werden in vertonten Textfenstern präsentiert – öde! Immerhin gleichen die Sprecher, die betont und emotional zu Werke gingen, den Missstand etwas aus.

Fesselndes Spielerlebnis

Doch die Faszination von **Heroes** geht nicht von seiner Story aus, sondern vom unverwüstlichen Spielprinzip aus rundenbasiertem Strategie-Part und hochtaktischen Kämpfen. Auch der neueste Ableger der Reihe erzeugt durch sein cleveres Spielkonzept eine ungeahnte Sogwirkung und erneut heißt es: nur noch eine Runde! Dann reichen die Rohstoffe für den teuren Kapitol-Ausbau in unserer Hauptstadt. Dann besitzen wir endlich das letzte Stück des begehrten Artefakt-Sets. Dann reichen die Erfahrungspunkte unseres Recken für einen weiteren Stufenaufstieg. Dann ... sind plötzlich unzählige Stunden ins Land gegangen und wir merken, wie unser Magen vehement seiner Vernachlässigung durch ein lautes Knurren Ausdruck verleiht.

Alles neu, alles gut?

Die 24 Kampagnenkarten sind nicht nur sehr hübsch anzusehen,

Auf der Strategiekarte sind unzählige Schatzkisten und Rohstoffhaufen verteilt, die von neutralen Monstern geschützt werden. Es gibt ständig Neues zu entdecken.



Am Altar der Wünsche tauschen Sie durch Siege erhaltene Dynastie-Punkte gegen passive Boni ein. Dafür benötigen Sie aber eine aktive Internetverbindung.



Die taktischen Kämpfe im Detail

So laufen die Rundengefechte in Heroes 6 ab.



Anhand der Zugreihenfolge sieht man auf einen Blick, welche Einheiten in dieser Runde noch agieren dürfen. Die grünen und roten Pfeile geben an, auf welchen Trupps stärkende oder schwächende Effekte oder Zauber liegen.

Hindernisse wie Steine oder Ähnliches gab es bereits im Vorgänger. In **Heroes 6** dienen solche Objekte aber nicht mehr ausschließlich als Durchgangssperre, sondern auch als Deckung, die den Schaden eingehender Fernangriffe reduziert. Gänzlich neu sind zudem spezielle Objekte, die nahen Einheiten Boni verleihen. Die hier markierte Sammelflagge erhöht zum Beispiel die Moral direkt angrenzender Truppen.

Der eigene Recke kämpft wie in **HoMM 5** nicht direkt mit, darf seine Armee aber vom Rand des Schlachtfelds aus unterstützen. Rund um das Heldenporträt angeordnet sind hier: das Zauberbuch, die Fraktionsfähigkeit und der Heldenangriff.

sondern obendrein ein gutes Stück weitläufiger als in Teil 5. Langatmig wirkt das Spielgeschehen dennoch nicht. Grund dafür sind die Detailänderungen am Spielkonzept. Vor allem die Verwaltung des eigenen Reiches wurde sinnvoll entschlackt. Der Zuwachs von Truppen gilt nicht mehr für jede Stadt einzeln, Minen und Kreaturenanlagen sind Kontrollzonen zugeordnet, die Rohstoffe wurden von sieben auf vier reduziert und fraktionsfremde Städte dürfen zum eigenen Volk transformiert werden. Doch die Modernisierung der Reihe hat auch ihre Schattenseiten. Ein regelrechter Affront gegen Serienfans ist die Streichung des 3D-Stadtbildschirms. Spieler müssen stattdessen mit einem funktionalen Baumenü und einem Schaukastenbildchen vorliebnehmen. Auch die Heldenentwicklung blieb nicht unangetastet. Magiesprüche erlernen Ihre Recken nicht mehr in Zaubertürmen, sondern schalten sie in Talentbäumen mithilfe von Fähigkeitspunkten frei. Gleiches gilt für Kampfskills und passive Boni. Im Grunde gut, denn in den Vorgängern war die Charakterentwicklung reine Glückssache. Doch das neue System hat seine Macken: Viele der Zauber und Fähigkeiten sind deutlich schlechter als andere, was die große Auswahl sinnlos macht. Zudem ist das Menü aufgrund der Unterteilung in verschiedene Kategorien unübersichtlich.

Übernommene Altlasten

Die taktischen Kämpfe lassen die Entwickler nahezu unangetastet (siehe Kasten oben). Das einzig große Novum: Bosskämpfe. Die Auseinandersetzungen mit Riesenwürmern und Monsterspinnen bieten eine nette Abwechslung. Doch sowohl inszenatorisch als auch in puncto Herausforderungen bleiben die Bosskämpfe hinter denen von **King's Bounty**. Während KI-Gegner in Kämpfen durchweg clever handeln, lassen manche ihrer Handlungen auf der Strategiekarte – wie schon in den Vorgängern – plötzlich an ihrer Cleverness zweifeln. Mit dem schwankenden Schwierigkeitsgrad feiert eine weitere Altlast der Reihe ihr Comeback. Oft prügelten wir uns stundenlang lockerflockig von einem Kampf zum anderen, um plötzlich vor einem übermächtigen Gegner zu landen, der uns selbst mit seiner halben Armee noch besiegen könnte.

Nervige Fehler

Sowohl Testfassung als auch Ladenversion enthalten Bugs wie beschleunigte Einheitenkommentare und plötzliche Abstürze. Schwere Fehler kamen uns aber keine unter; die Spielbarkeit wird also nicht beeinträchtigt.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 44,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	13.10.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, auch im US-Original fließt kein Blut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E4400 2,0 GHz/Athlon X2 5000+ 2,6 GHz, Geforce GTS 450/Radeon HD 5670, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rundenbasierte Partien online und per Hotseat: Jeder-gegen-Jeden, Team, Duell, Legion und Belagerung (15 Maps)

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	5

Wertung

PRO
- Süchtig machendes Spielprinzip
- Riesige Karten, massiver Umfang
- Sinnvoll entschlacktes Gameplay
- Taktisch anspruchsvolle Schlachten
- Motivierendes Dynastie-System
- Grandioses Leveldesign

CONTRA
- Wirre Story, nüchtern präsentiert
- KI unterliegt Schwankungen
- Überladener Talentbaum

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	80



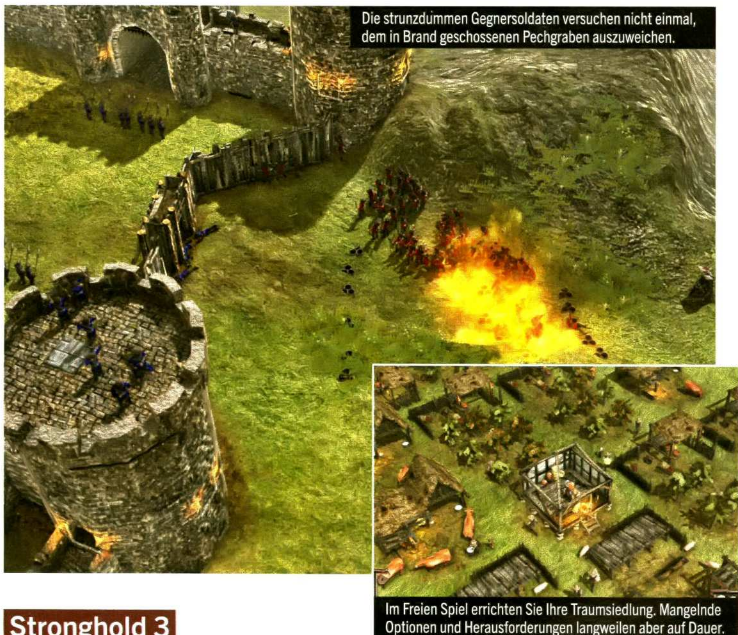
Die Fraktionen sind gleichförmiger als in den Vorgängern und besitzen jeweils ähnliche Einheiten. Dadurch werden die Mehrspielerpartien ausgeglichener.

Viktor meint

„Evolution mit Schwierigkeiten"

Mein Vorurteil ▸ Ein Heroes ohne schmucken Stadtbildschirm? Warum tut ihr mir das an, Ubisoft, warum?

Eine Modernisierung der Reihe war nötig und **Heroes 6** besitzt gute Ansätze. Doch wieso werden funktionierende Mechaniken durch halbgare Konstruktionen ersetzt? Fortschritt nur um des Fortschrittes wegen? Nein, danke! Trotzdem sehe ich in **Heroes 6** den ersten Schritt in die richtige Richtung. Meine Hoffnung gilt daher kommenden Add-ons, welche die angebrachten Konzepte zu Ende denken. Das Suchtpotenzial der Vorgänger besitzt indes bereits das Hauptspiel.



Die strunzdummen Gegnersoldaten versuchen nicht einmal, dem in Brand geschossenen Pechgraben auszuweichen.

Im Freien Spiel errichten Sie Ihre Traumsiedlung. Mangelnde Optionen und Herausforderungen langweilen aber auf Dauer.

Stronghold 3

Bug-Belagerung

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Firefly Studios | Hersteller: THQ

Text: Peter Bathge

Der fehlerbehaftete dritte Teil trägt die Serie zu Grabe.

Sie schreiben gerade an Ihrer Doktorarbeit in Koleopterologie (Käferkunde)? Dann legen wir Ihnen **Stronghold 3** als Nachschlagewerk ans Herz, denn da wimmelt es nur so vor virtuellen Insekten, auch Bugs genannt: Die Milchkuh des Bauern weidet im Kornspeicher, in der Kirche wächst Gras aus dem Boden, die Pfeile der Bogenschützen fliegen durch dickste Mauern und die Lanzenträger bleiben am Burgtor hängen.

Kampagnen: Zwei

Stronghold 3 versetzt Sie in die Rolle eines mittelalterlichen Festungsherren, der eine Siedlung mit Steinwällen umgibt und diese gegen neidische Nachbarn verteidigt. Dabei stehen Ihnen zwei Kampagnen zur Auswahl: Die eine führt Sie auf einen Feldzug gegen Wolf Volpe, den nach seinem vermeintlichen Tod zurückgekehrten **Stronghold**-Bösewicht. Dabei wehren Sie des Nachts Angriffe auf die Festung eines Verbündeten ab, stapfen mit einer kleinen Truppe durch einen Sumpf im Feindesland oder schleifen die imposante Burganlage eines Widersachers. In der anderen Kampagne beschäftigen Sie sich mit dem Wiederaufbau einer zerstörten Abtei. Mittels Obstgärten und Käsereien produzieren Sie Nahrung für Ihre Untertanen und fördern Rohstoffe wie Holz, Stein und Eisen. Extrarationen für Ihre Bürger, abgehaltene Gottesdienste und selbst schönes Wetter beeinflussen die Laune der Untertanen; nur bei guter Stimmung ziehen Menschen zu und besetzen freie Posten in den Betrieben und der Armee.

Abwechslung: Null

Beide Kampagnen haben ein uninspiriertes Missionsdesign gemeinsam, das Ihnen ein Zeitlimit setzt und Sie dann zum Sammeln einer bestimmten Warenmenge oder der Abwehr scheinbar unaufhörlicher Gegnerangriffe verdonnert. Auch die anderen Spielmodi bieten kaum Abwechslung: Auf den zwei Aufbau- und fünf Schlachtkarten als Aggressor oder Verteidiger haben Sie fix alles gesehen – der Gefechtsmodus der Vorgänger mit mehreren Burgen fehlt. Der Mehrspielermodus leidet zudem in der Verkaufsversion 1.0.24037 unter massiven Verbindungsproblemen und Spielabbrüchen.

Probleme: Unzählige

Abseits der Bugs hadern Sie mit der Bedienung: Es ist ein Krampf, die Mausklicks exakt zu platzieren sowie Mauern und Treppen zu errichten. Zudem sorgen die grausige Truppen-KI und das absurde Balancing (Bauern mit Heugabeln zerstören Mauern, Höhenunterschiede spielen keine Rolle) für chaotische Belagerungen, die trotz fieser Fallen wie brennender Baumstämme und Pfahlgruben eher anstrengen als unterhalten.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.10.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, aber schade, dass die BPjM diesen Software-Müll nicht beschlagnahmt hat!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,8 GHz/Athlon 64 3000+, Direct-X-9-Grafikkarte, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Simples Jeder-gegen-jeden oder Team-Deathmatch auf vier Karten – praktisch unspielbar wegen Verbindungsproblemen.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2

Peter meint

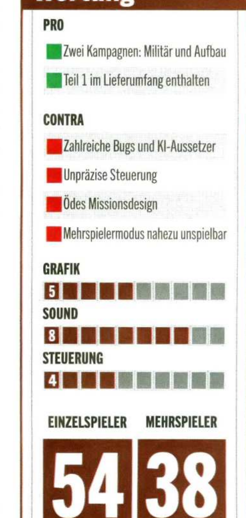


„Eine Folter, für die Sie auch noch zahlen müssen"

Mein Vorurteil ▸ Burgen bauen und Mauern zerbröseln: bestimmt wieder ein großer Spaß!

Ich sehe schon den aufgebrachten Fan-Mob vor mir, der mit Fackeln das Büro der Entwickler umringt: **Stronghold 3** ist im ungepatchten Zustand eine Zumutung und selbst ohne Bugs nur ein abgestandener Aufguss des ersten Teils.

Wertung



PRO
- Zwei Kampagnen: Militär und Aufbau
- Teil 1 im Lieferumfang enthalten

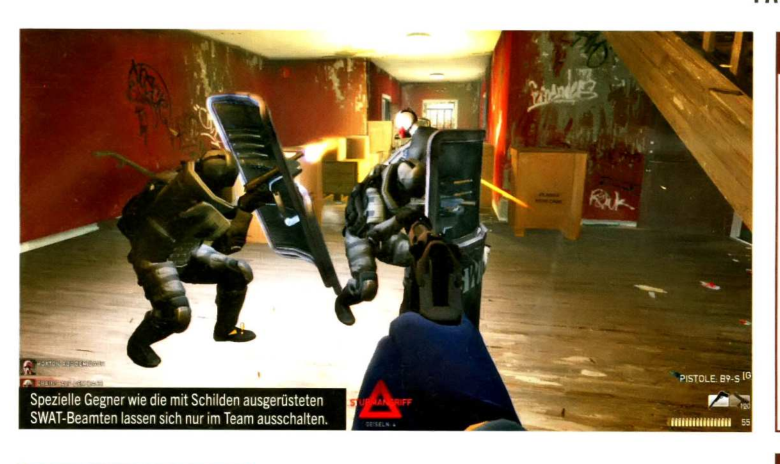
CONTRA
- Zahlreiche Bugs und KI-Aussetzer
- Unpräzise Steuerung
- Ödes Missionsdesign
- Mehrspielermodus nahezu unspielbar

GRAFIK 5

SOUND 8

STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
54	38



Spezielle Gegner wie die mit Schilden ausgerüsteten SWAT-Beamten lassen sich nur im Team ausschalten.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 19,-
USK-FREIGABE	nicht geprüft
TERMIN	20.10.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, hier geht es genauso rabiat zu wie im englischen Original.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 3 GHz/Athlon 3400+, Geforce 7800 GTX/Radeon X1900, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In sechs Raubzügen gehen Sie kooperativ gegen computergesteuerte Polizisten vor und drehen krumme Dinger.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Payday: The Heist

Ba-Ba-Banküberfall

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Overkill Software | Hersteller: Sony Online Entertainment

Text: Peter Bathge

Ein großer Spaß: Chaotische Koop-Action mit Hollywood-Flair

Während im Erdgeschoss die Kollegen – ihre Gesichter vermummt hinter bunten Plastikmasken – Salve um Salve in die Reihen der anrückenden SWAT-Polizisten feuern, schaufeln wir unten im aufgebrochenen Tresorraum Geldbündel in Sporttaschen. Jetzt noch schnell durch die verwaiste Lobby ballern und mittels des geheimen Fluchttunnels im Serverraum entkommen. Doch da schieben sich uns plötzlich mit Tasern bewaffnete und in Kevlar gehüllte Spezialkräfte in den Weg. Wir kriegen einen Stromschlag ab und werden in Haft genommen – na hoffentlich haben unsere Kameraden noch eine Geisel, die sie gegen uns eintauschen können ...

Bullen statt Zombies

Payday: The Heist bedient sich schamlos bei **Left 4 Dead**. Selbst die Anzeige von Missionszielen per farbiger Silhouette ist geklaut. Im Solomodus mit Bots oder online an der Seite von drei menschlichen Spielern schicken Sie absurde Mengen an Cops ins Jenseits, während Sie eine Bank ausrauben, einen Gefangenentransporter aufsprengen oder per Hubschrauber einen stählernen Saferaum aus einem Gebäude reißen. Die sechs Szenarien sind allesamt angenehm überdreht und erinnern an Gangsterstreifen wie **Heat** oder **Ronin**. Der magere Umfang der jeweils 30 Minuten dauernden Levels wird durch ein Upgrade-System ausgeglichen: Ihre Spielfigur sammelt mit jeder Partie Erfahrung und schaltet dadurch passive Boni sowie neue Knarren frei. Schießprügel gibt es aber nur eine Handvoll.

Teamplay ist Trumpf

Die Absprache mit den Kollegen ist unabdingbar, um die verboten gut zielenden Gegnerhorden zu bewältigen. Nur im Team knacken Sie Spezialfeinde wie den gepanzerten Juggernaut und nehmen Geiseln, für deren Befreiung die Polizei im Austausch gefallene Gangster freilässt. Da die KI der Verbündeten im Einzelspielermodus des Öfteren planlos agiert, machen Solisten lieber einen Bogen um **Payday**. Anfänger stören sich zudem am abrupten Einstieg.

Peter meint



„Räuber und Gendarm im 21. Jahrhundert"

Mein Vorurteil ▸ Ohne rasende Zombie-Gegner bleiben die Panikattacken eines **Left 4 Dead** aus.

Payday erreicht nicht ganz die Klasse des Vorbilds. Zwar kommt wie bei **Left 4 Dead** ein KI-Regisseur zum Einsatz, doch dessen Zufallselemente haben nur geringe Auswirkungen. Wer Gangsterfilme mag, hat trotzdem Spaß.

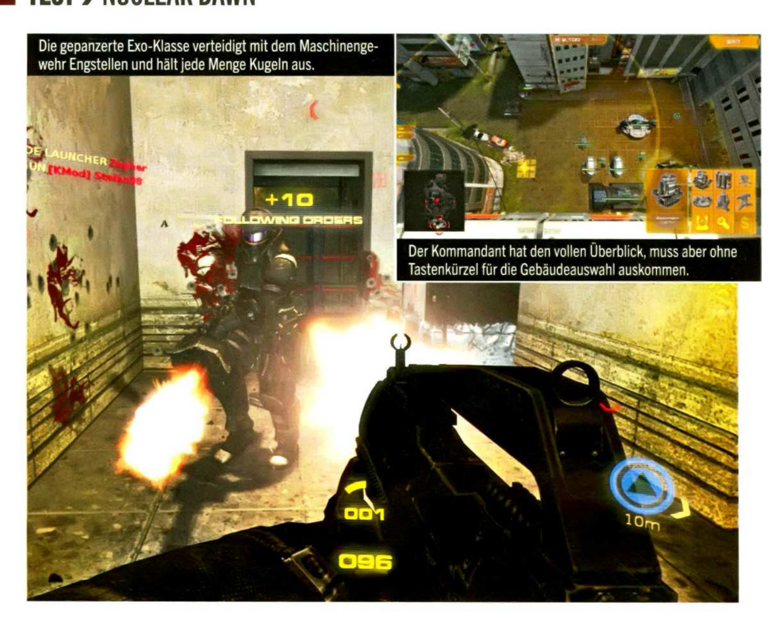


Levelaufstiege (Leiste am oberen Rand) motivieren zum Weiterspielen, schalten aber zu wenige neue Waffen frei.



Hat Sie ein Gegner erwischt, müssen Sie hoffen, dass einer der Kameraden Ihnen aufhilft.





Die gepanzerte Exo-Klasse verteidigt mit dem Maschinengewehr Engstellen und hält jede Menge Kugeln aus.

Der Kommandant hat den vollen Überblick, muss aber ohne Tastenkürzel für die Gebäudeauswahl auskommen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	21.10.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, bis auf ein paar Blutzspritzer bei Beschuss gibt es dazu auch keinen Grund.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 2900

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf sechs Karten bekriegen sich zwei Teams und versuchen, den gegnerischen Kommandobunker zu zerstören.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	1

Peter meint



„Anspruchsvolle, aber karge Team-Action."

Mein Vorurteil ▸ Ein Online-Shooter ohne „Battle" oder „Duty" im Titel – so was gibt's?

Bewaffnet mit Source-Engine und einem starken Fokus auf Teamwork hat mir **Nuclear Dawn** ein paar vergnügliche Stunden beschert. Viel mehr aber nicht, denn die Bedienungsmängel und die öden Waffen nerven auf Dauer.

Nuclear Dawn

Befehlsgewalttätig

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Interwave | Hersteller: Iceberg Interactive

Text: Peter Bathge

Das Aufgebot ist bestellt: Ego-Shooter heiratet Strategie!

„Benutze Echtzeit-Strategie mit Multiplayer-Shooter": In einem Point&Click-Adventure würde diese Kombination wohl für einen irritierten „Das geht so nicht!"-Kommentar der Spielfigur sorgen. In **Nuclear Dawn** sorgt dieses Rezept jedoch für einen launigen Mix aus Basisbau und Ballereien.

Alles hört auf Ihr Kommando

In der Zukunft kämpfen zwei nur optisch unterschiedliche Parteien der schieren Freude wegen gegeneinander. Dazu finden sich bis zu 32 Spieler auf sechs verwinkelten Maps zusammen und versuchen, den Kommandobunker in der Basis des gegnerischen Teams zu zerstören. Im Bunker sitzt jeweils ein Kommandant, für dessen Posten Sie sich bei Interesse bewerben. Der General beobachtet das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive und errichtet wie in einem Strategiespiel Gebäude. Kraftwerke erzeugen Strom, mit dem Sie automatische MGs, vorgelagerte Einstiegspunkte für verstorbene Spieler und Artilleriegeschütze betreiben. Der Bauplatz ist durch den von Relaisstationen erschlossenen Bereich begrenzt; nach und nach weiten Sie Ihren Einflussbereich mit einem Spinnennetz von Knotenpunkten über die gesamte Karte aus. Der Gegner versucht dasselbe, also legt der Kommandant Angriffsziele für seine in Squads organisierten Teamkameraden fest, alarmiert die Spieler per integrierten Sprach-Chat über gegnerische Offensiven und versorgt Kollegen an der Front mit Munition.

Munterer Flaggenklau

Die finanziellen Mittel für den Gebäudebau erlangen Sie durch die Eroberung von Flaggenpunkten. Um diese Positionen toben deshalb wütende Gefechte. Jeder Soldat gehört einer von vier Klassen an; zwei bis drei Kits pro Kategorie erlauben Spezialisierungen zum Sanitäter, Panzerfaustsoldaten oder getarnten Assassinen. Das Zusammenspiel der Klassen funktioniert bestens: Erfahrungspunkte für Ihren Charakter gibt es nicht nur für Abschüsse, sondern auch wenn Sie einen Kameraden heilen oder ein Gebäude reparieren. Im Laufe mehrerer Matches steigt Ihr Charakter in der Stufe auf, wodurch Sie Zugang zu einem von acht unspektakulären Boni erhalten. Mit den Kumpels kommunizieren Sie über ein bei Bedarf eingeblendetes Kreismenü, das sich in der Hitze des Gefechts allerdings mehr schlecht als recht navigieren lässt. Zudem verbindet **Nuclear Dawn** etwa den Hilferuf eines verwundeten Kameraden nicht mit einer Positionsmarkierung auf Ihrer Übersichtskarte am Bildschirmrand. So geht als Fußsoldat in den ausgedehnten Gefechten schnell die Übersicht flöten.

Wertung

PRO
- Kommandant sorgt für mehr Taktik
- Teamplay wird belohnt
- Alle Klassen sind gleichberechtigt.

CONTRA
- Lahme Waffen, wenige Upgrades
- Zäher Einstieg
- Funkmeldungen ohne Zielangabe

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	73





Einer der größten Schwachpunkte der Vorgänger war das unfassbar schlechte 3D-Spiel. Im **FM 12** ist das größtenteils passé.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	20.10.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Angeschnittene Schüsse vielleicht. Sonst aber nix.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 2,8 GHz/Athlon 64 3200+, 1,5 GB RAM, Radeon 9500 Pro/Geforce 6600 GTx

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu vier Spieler können abwechselnd an einem PC zocken, ansonsten gibt es einen abgespeckten Online-Modus für acht Leute.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	2

Fussball Manager 12

Mehr 3D denn je!

Genre: Wirtschafts-Simulation | Entwickler: Bright Future | Hersteller: Electronic Arts

Text: Sascha Lohmüller

Pünktlich zum Herbst erscheint wie jedes Jahr der neue **FM**!

Bereits im letzten Jahr veröffentlichten EA und Bright Future mit dem **FM 11** einen in puncto Gameplay gelungenen Teil der Serie. Leider trübten zahlreiche Bugs und eine ungenügende Versorgung mit Patches nach dem Release das Gesamtbild. Beim Test des Nachfolgers achteten wir darum noch penibler als sonst auf mögliche Bugs und Ungereimtheiten. Und nach mittlerweile drei Wochen Dauer-**FM**-Zockerei können wir Entwarnung geben: Bis auf zwei, drei kleinere Fehler ist der **FM 12** erfreulich bugarm.

Zeit für Veränderungen

Freude kommt auch dann auf, wenn man sich die Änderungen im Vergleich zum Vorgänger anschaut. Während der **FM 11** noch eher als **FM 10,5** durchging, bringt der **FM 12** viele Neuerungen mit sich und hat einige Bereiche des Spiels komplett über den Haufen geworfen. Beispielsweise ist das 3D-Spiel von Grund auf überarbeitet worden. Es ist zwar noch weit von der Klasse der zahlreichen Fan-Patches entfernt, gerade was die Defensive betrifft, aber vom Trauerspiel der Vorgänger ist auch nichts mehr übrig. Im Gegenteil, es ist durchaus ansehnlich, eben mit Abstrichen. Auch beim Vereinsgelände blieb im wahrsten Sinne des Wortes kein Stein auf dem anderen. Statt Gebäude frei auf einer **Sim City**-ähnlichen Fläche zu platzieren, haben die Bauwerke nun eine fest vorgegebene Position. Dafür sehen Sie nun endlich Ihr Stadion von außen und dürfen auf eine höhere Zahl von Upgrades zurückgreifen – ein Mix aus beidem wäre uns hier allerdings lieber gewesen. Eines der Highlights ist übrigens das veränderte Kader-Analyse-Tool. Das zeigt Ihnen nicht nur Schwachstellen im Kader an, sondern sorgt auch aufseiten der KI im Normalfall für deutlich realistischere Transfers. Aber auch die vielen kleinen Änderungen wie Ansprachen vor dem Spiel, der berühmt-berüchtigte Laktat-Test, das wieder in einzelne Einheiten unterteilte Training oder der zurückgekehrte „klassische" Textmodus sorgen dafür, dass sich der **FM 12** zum besten Teil der Serie seit dem grandiosen **FM 08** mausert.

Im Trainingsbereich legen Sie nicht mehr nur Trainingswochen mit Schwerpunkten fest, sondern planen einzelne Einheiten.



Das Vereinsgelände ist deutlich hübscher und komplexer als in den Vorgängern, dafür fehlt die gestalterische Freiheit.

Sascha meint



„Tolle Beschäftigung für die kalten Wintermonate"

Mein Vorurteil ▸ Noch mal falle ich nicht auf eine derart bugverseuchte Verkaufsversion rein.

Mittlerweile ist der **FM 12** erschienen und läuft sowohl bei mir daheim als auch auf der Arbeit im Dauermodus. Spielentscheidende Bugs sind mir keine aufgefallen – dem Spaß steht also nichts im Wege.

Wertung

PRO
- Viele Ligen und Lizenzen
- Tolle neue Features
- Enorme Langzeitmotivation
- 3D-Modus deutlich verbessert ...

CONTRA
- ... aber noch lange nicht perfekt
- Einige kleinere Bugs

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	90



Der Job als Monsterjäger nimmt in **Fall of Setarrif** viel Zeit in Anspruch. Viecher wie diese garstigen Dämonen kennen Sie aber schon aus dem Hauptspiel zur Genüge.

Arcania: Fall of Setarrif

Im freien Fall

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Spellbound | Hersteller: Nordic Games

Text: Stefan Weiß

Bekannte **Gothic**-Charaktere geben sich ein seichtes Monsterkloppe-Stelldichein.

Wenn man unter eingefleischten deutschen Rollenspielern eine heiße Diskussion entfachen will, genügt es, die Stichworte **Gothic** und **Arcania** in den Raum zu werfen. Schon fliegen die argumentativen Fetzen, ob denn Jowoods versuchter Neustart der beliebten **Gothic**-Reihe ein Fehlgriff war oder nicht. Eine kleine Gedächtnisauffrischung zu **Arcania** finden Sie im Extrakasten „Mäßig erfolgreiches Schäferdasein" auf der nächsten Seite. Mit **Fall of Setarrif** hat Hersteller Nordic Games nun quasi die Resteverwertung von **Arcania** übernommen, blieb doch im Hauptspiel das Questgebiet Setarrif dem namenlosen Helden bis zum Schluss noch verschlossen.

Klassenwitz

Falls Sie **Arcania** durchgespielt haben und Ihre Speicherstände noch besitzen, dürfen Sie Ihren Helden für das Add-on importieren. Anderenfalls greifen Sie auf einen im Spiel enthaltenen, vorgefertigten Krieger, Schützen oder Magier zurück. Zu Spielbeginn erhalten Sie für Ihren Charakter gleich mal einen Schwung Fähigkeitspunkte, doch beim Öffnen des entsprechenden Menüs folgt die erste Ernüchterung. Es gibt keinerlei neue Fertigkeiten. Schlimmer noch: Da die Fähigkeiten Ihrer gewählten Klasse entweder schon am Maximalwert oder kurz davor sind, lassen sich die zur Verfügung stehenden Punkte nur anderweitig einsetzen. Wenn Sie sich beispielsweise für den Schützen entscheiden, haben Sie 22 Fähigkeitspunkte auf dem Konto. Da die Talentwerte Präzision und Heimlichkeit des Schützen schon am Anschlag sind, bleibt Ihnen nur die Option, Ihren Fernkämpfer in Magie oder Nahkampf weiterzubilden, ob Sie nun wollen oder nicht – was für ein ausgemachter Schwachsinn!

Programmwiederholung

Für Kenner der **Gothic**-Spiele ist es schön, dass man im Verlauf der rund vierstündigen Hauptquestreihe auf allerlei bekannte Charaktere trifft. Etwa auf den Schurken Diego, den Magier Milten, dazu Gesellen wie Gorn, Thorus, Lee sowie Lord Hagen; und selbst der gute, alte Zauberer Xardas gibt sich die Ehre. Alle Figuren sind mit ihren gewohnten Sprechern ordentlich vertont, wenngleich es in den Dialogen oft recht platt zugeht. Da ist dann von Frauen die Rede, die einem „an den Zipfel wollen", oder von Kerlen, die „keinen Sack, sondern ein Säckchen" besitzen – was wie erzwungene Komik auf Teufel komm raus wirkt. Die Ihnen dargebotene Story sorgt nur für ein müdes Lächeln: Der böse Erzdämon, der in **Arcania** König Rhobar III. heimsuchte, hat das Hauptspiel überlebt und Sie müssen nun magische Artefakte besorgen, um schlussendlich ... sind Sie noch wach? Erwarten Sie bitte keine spannende Wendung

der Ereignisse des Hauptspiels oder gar kreative Neuerungen. In der hübsch designten Ruinenstadt Setarrif laufen Sie schlicht von A nach B und kloppen oder brutzeln unterwegs haufenweise anspruchslose Gegnerhorden weg. Denn am simplen Kampfsystem wurde rein gar nichts verändert. Die Beute, welche die Gegner fallen lassen, und der Inhalt der wahllos in den Levels verteilten Kisten locken keinen Helden hinterm Ofen vor – es gibt bis auf wenige Ausnahmen keine tollen neuen Ausrüstungsgegenstände.

Unterirdisch

Um die Spielzeit der ohnehin nur dünn gesäten Quests zu verlängern, steigen Sie mehrmals im Add-on in ein riesiges Labyrinth aus Gängen, Grabkammern und Höhlen hinab. Keine Angst, verlaufen kann man sich darin kaum. Die schlauchartige Architektur führt Sie stets auf den richtigen Weg, bloß zieht sich dieser scheinbar endlos. Noch eine Biegung, noch eine Kammer, noch mal die gleichen Gegner wie schon im Dutzend zuvor, die gleichen Fallen wie vor einer halben Stunde. Ermüdung ist Ihr Hauptfeind in diesem lieblos zusammengeklatschten Dungeon-Verhau. Gar albern wird es, wenn Sie bei der Suche nach der vermissten Karella mitten im finstersten Höhlenlabyrinth auf eine gemütlich eingerichtete Jagdhüttenkammer mit Hirsch- und Schweinsköpfen an der Wand stoßen. Aber gut, vielleicht stehen Goblins, Golems, Skelette und das übrige Gesocks, das die dunklen Gänge bevölkert, auf heimelig anmutendes Hüttenflair, wer weiß das schon?

Ruhe in Frieden

Nach dem zähen, jedoch kaum fordernden Kampf mit dem Endboss bleibt uns nur die bittere Erkenntnis, dass wir mit **Fall of Setarrif** am Tiefpunkt des **Gothic**-Universums angelangt sind. Da nützt es auch nichts, dass die Spielwelt immer noch äußerst schick aussieht und tolle Effekte bietet. Und über den zuckelnden, ruckelnden Schatten, der schon im Hauptspiel nervte, regen wir uns gar nicht mehr auf, das ist nur noch Nebensache.





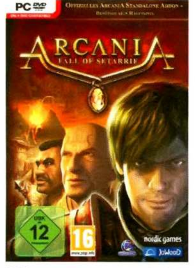


Falls Sie keinen Spielstand aus dem Hauptspiel besitzen, wählen Sie einen vorgefertigten, voll ausgebildeten Charakter für das Add-on.



Beleuchtungsfehler wie hier sorgen dafür, dass die eigentlich hellhäutige Karella wirkt, als hätte sie ihre Ferien im sonnigen Afrika verbracht.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.10.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Geschnitten wurde eigentlich schon im Hauptspiel – und zwar alles, was ein gutes **Gothic**-Spiel ausmachte. Deshalb hat man im Add-on den Zusatz **Gothic** gestrichen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600/AMD 64 X2 6000, Radeon X1800/Geforce 8800 GTS/640, 1 GByte RAM (WinXP), 2 GByte RAM (WinVista/7)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nein, gibt's nicht!

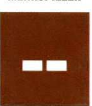
MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Mäßig erfolgreiches Schäferdasein

Der namenlose Hirte in Arcania kam nicht gut an!

Mit einer Spielspaßwertung von 79 landete **Arcania** im Test in der Ausgabe 11/09 auf einem ordentlichen Platz unter den Zweitligaspielen. Doch gerade der auf der Packung prangende Untertitel **Gothic 4** wurde dem Spiel zum Verhängnis. Denn obwohl **Arcania** eine schicke Grafik besaß und massig Quests bot, waren viele **Gothic**-Fans enttäuscht. Features wie Kampfsystem, Crafting, Fertigkeiten und Rollenspieltiefe wirkten viel zu weichgespült, **Arcania** war komplett auf Einsteigerfreundlichkeit ausgerichtet. Vom lieb gewonnenen, wenn auch sperrigen **Gothic**-Feeling war so gut wie nichts mehr vorhanden.

Stefan meint



„Traurige Resteverwertung einer tollen Spielwelt!"

Mein Vorurteil › Schon das Hauptspiel **Arcania** war kein richtiges **Gothic** mehr. Ob das Add-on hier wieder etwas Boden gutmachen kann?

Worüber soll ich mich zuerst aufregen? Über die hanebüchen dargebotene Hauptquest? Die nicht vorhandene Spieltiefe? Oder über den Witz des Jahres, einem Rollenspiel eine sinnfreie Charakterentwicklung zu verpassen? Man merkt dem Add-on von vorne bis hinten an, dass hier nur noch Resteverwertung betrieben wurde. Wie sonst lässt es sich erklären, dass alle verfügbaren Gegnertypen des Hauptspiels in uninspiriert angelegten Levelschläuchen so verteilt wurden, als hätte man sie mit der Suppenkelle ausgekippt. Eben noch hauen wir uns mit besessenen Skeletten, hinter der nächsten Biegung sind es dann besessene Paladine, gemischt mit besessenen Bürgern und besessenen Rittern, gefolgt von Magmaspinnen (nicht besessen!) und so weiter. Was soll das?

Wertung

PRO
- Schick anzuschauende Spielwelt
- Technisch gute Sprecherleistung
- Keine Questbugs feststellbar

CONTRA
- Belanglose Questreihe
- Sinnfreie Charakterentwicklung
- Stupide Monsterklopperei
- Inhaltlich platte Dialoge
- Anspruchslose Kämpfe
- Ruckelnde Schatten

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
58	--

TEST

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

Orcs Must Die!

Aus Grün mach Rot!

Genre: Action | Entwickler: Robot Entertainment | Hersteller: Microsoft

Text: Peter Bathge

Das Spiel der **Age of Empires Online**-Entwickler beauftragt Sie, inspiriert von Tower-Defense-Spielen wie **Plants vs. Zombies**, mit der Verteidigung von 24 Festungen. In kurzen Levels mit einer Spielzeit von maximal 30 Minuten strömen Orks in Intervallen durch eines oder mehrere Tore und versuchen, einen Dimensionsriss im Herzen Ihrer Burg zu erreichen. Mit jedem Ork, der durch den Riss tritt, nimmt die Gesundheitsanzeige des Portals ab; erreicht sie null, ist das Spiel gelaufen. Die Orkhorden halten Sie in der Rolle eines tollpatschigen Magiergehilfen auf, der mit Armbrust, Lanze und Zaubersprüchen der Gegnerflut standhält. Damit dem Knaben im Kampf nicht irgendwann vor Ermüdung der Arm abfällt, errichten Sie Fallen entlang des Weges zum Dimensionsriss. Die tödlichen Mechanismen umfassen aus der Wand fahrende Hackebeile, von der Decke herabstoßende Stampfer, mit Sprengstoff beladende Heldenattrappen oder Pilze, die Feinde bei Berührung gegen deren Verbündete aufhetzen. Außerdem engagieren Sie Bogenschützen und gepanzerte Paladine, die eigenständig Widersacher aufs Korn nehmen.


Es dauert einige Sekunden, bis sich Fallen nach Aktivierung wieder aufladen.

Wertung



EINZELSPIELER	84
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	14.10.2011

Peter meint



So simpel und so ungeheuer spaßig: **Orcs Must Die!** hat mir fast so viel Spaß gemacht wie **Plants vs. Zombies** – und das war ein Meisterwerk seiner Zunft. Kleine Macken wie die fehlende Gegnervorschau und die triste Story-Präsentation schmälern den Spielspaß nur geringfügig. Zudem nutzt sich das Spielprinzip nach dem aufgespießten Ork Nummer 6.000 trotz Upgrades langsam ab.

Airline Tycoon 2

Ein echtes Flugzeugunglück

Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: B.alive | Hersteller: Kalypso Media

Text: Peter Bathge

In **Airline Tycoon 2** geht es um die Leitung einer Fluggesellschaft: Als einer von vier austauschbaren Charakteren bestreiten Sie das Freie Spiel oder eine sechs Missionen lange Kampagne. Ihr Tagesgeschäft verrichten Sie, indem Sie in Büros mit Angestellten reden. Die Dialoge mit den Mitarbeitern wiederholen sich bei jedem Besuch aufs Neue und sind allesamt grausig vertont. Besonders der tuntige Detlef und die sächselnde Frau Selig werden uns in nachhaltiger Erinnerung bleiben. Ihre Dialekte sind Teil des Humors von **Airline Tycoon 2**, der sich auf albernen Klamauk und das Ausweiden peinlicher Klischees beschränkt. Der Einstieg des Spiels ist knallhart: Das Tutorial verschweigt manche Feinheiten und führt Sie nur mangelhaft in das komplexe Geflecht aus Treibstoffmengen und Abnutzungsraten ein. Gerade Einsteiger dürften sich schnell wundern, warum ihr Unternehmen rote Zahlen schreibt oder bei den Passagieren einen schlechten Ruf genießt. Die Antworten auf solche Fragen verbirgt **Airline Tycoon 2** in staubtrockenen Statistiken.


Im Hangar kaufen Sie neue Flugzeuge und passen deren Einzelteile an.

Wertung



EINZELSPIELER	57
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 37,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	13.10.2011

Käpt'n Peter meint



Auf der einen Seite: eine komplexe Wirtschaftssimulation, die weder intiutiv noch einsteigerfreundlich ist. Auf der anderen Seite: ein Klamaukspiel, dessen peinliche Gags zumeist eher für Ohrenbluten als für Lacher sorgen. Der Spielspaß bleibt bei diesem Spagat auf der Strecke wie die Bremsstreifen einer Boeing 747.

Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken

Eine viehversprechende Fortsetzung

Genre: Adventure | Entwickler: King Art | Hersteller: Crimson Cow

Text: Felix Schütz


Nate schwingt ein magisches Zeitzepter, das für einige originelle Rätsel sorgt.

Die Vieh Chroniken erzählt die Vorgeschichte von **The Book of Unwritten Tales**, weshalb von den ursprünglichen vier Helden hier nur zwei mit von der Partie sind: der Abenteurer Nate Bonnet, ein selbstverliebter Halunke, sowie das namensgebende Vieh. Letzteres gehört zum Schrägsten, was das Genre je hervorgebracht hat: Es ist herrlich zottelig, sein dichtes Fell in sattem Violett, am Kopf trägt es zwei riesige Glupschaugen, darunter prangt eine gewaltige Schnute. Sein größtes und witzigstes Manko ist aber seine Stimme – das Vieh kann einfach nicht vernünftig sprechen, stattdessen gibt es nur unverständliche Quaklaute von sich. Anders als der Vorgänger bietet **Die Vieh Chroniken** nur eine geringe Auswahl an Locations und Nebenfiguren. Trotzdem macht die Handlung Spaß: Nate, der gut gelaunte Schurke, hat sich zu Spielbeginn ein prächtiges Luftschiff ergaunert, legt aber in den eisigen Nordlanden eine Bruchlandung hin. Dort trifft er nicht nur auf das Vieh, sondern auch auf dessen Kumpels, eine ganze Bande von flauschigen, glucksenden Kerlchen. Nate und das vom Pech verfolgte Vieh müssen nun zusammenarbeiten, um sich gegen Munkus, einen bösen Zauberer, zur Wehr zu setzen und um den Viechern unter die Arme zu greifen ... wobei genau, das wird hier nicht verraten! Auch diesmal hat King Art seine schrille Fantasy-Welt in wunderschön gerenderten Hintergründen eingefangen. Auch die 3D-Charaktere sind hübsch animiert und fügen sich gut in die Umgebungen ein. Dazu ertönt ein orchestraler Soundtrack, der die farbenfrohe Welt und die humorvolle Grundstimmung wunderbar unterstreicht. Dem steht die Sprachausgabe in nichts nach: Vom großartig eingesprochenen Nate bis hin zur kleinsten Nebenrolle ist King Art eine fantastische Vertonung geglückt. Da ist schon allein das Zuhören eine Freude und lässt einen oft vergessen, dass das Spiel nicht ganz an die Klasse des Vorgängers heranreicht.

Wertung

EINZELSPIELER	81
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	6.10.2011



Felix meint

King Art ist es wieder gelungen, herzerwärmende Figuren und viel Humor in ein Adventure zu verpacken, das sich klasse spielt und noch besser klingt. Für ein „echtes" **BOUT 2** wünsche ich mir logischere Rätsel, eine spannendere Handlung und abwechslungsreichere Umgebungen. Denn in diesen Disziplinen erreicht das Spiel leider kein Top-Niveau.


Dieses Mal machen noch andere Viecher mit, etwa Layla, die große Liebe des Viehs.

NBA 2K12

Husch, husch, ins Körbchen!

90% PC ACTION

Genre: Sportspiel | Entwickler: Visual Concepts | Hersteller: 2K Sports

Text: Sascha Lohmüller

Bei **NBA 2K12** findet man die Veränderungen eher im Detail, der Kern des Spiels besteht aus Gameplay und Modi des Vorgängers. Die wohl größte Änderung betrifft den Modus „Die Besten der NBA"; der ist nämlich neu. Während es im Vorgänger bereits möglich war, Michael Jordan als Legende zu spielen, gesellen sich nun 14 weitere Superstars vergangener Tage hinzu, darunter Larry Bird und Magic Johnson. Kleines Bonbon: Sogar die Präsentation dieser Matches passt sich den jeweiligen Epochen an – unfassbar atmosphärisch! „Atmosphärisch" beschreibt natürlich auch den Rest des Spiels hervorragend, denn grafisch ist **NBA 2K12** über jeden Zweifel erhaben.


Im neuen Modus steuern Sie Basketball-Legenden wie Scottie Pippen.

Wertung



EINZELSPIELER	90
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	7.10.2011

Air Sascha meint

Der Vorgänger ist eines der besten Sportspiele der letzten Dekade. Insofern war ich skeptisch, ob 2K es schafft, da noch einen draufzusetzen. Das war jedoch unangebracht.

The Binding of Isaac

Auf dem blutigen Pfad Gottes

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ed McMillen & Florian Himsl | Hersteller: Ed McMillen

Text: Christoph Schuster


Das Design des Spiels ist einzigartig, ein Markenzeichen der **Meat Boy**-Macher.

Für **The Binding of Isaac** ließ sich **Super Meat Boy**-Entwickler McMillen ausgerechnet vom ersten Buch Mose inspirieren. Anders als im Alten Testament, wo Gott Isaak im letzten Moment rettet, lässt es unser Held Isaac anno 2011 lieber nicht auf die Glaubensprobe ankommen. Aus Angst vor seiner radikalen, opferbereiten Mutter flieht der kleine Junge durch eine Falltür in den Keller. Isaacs Leidensweg führt ihn immer tiefer in die Unterwelt: Dort bekämpft er Pestinfizierte, Ghule und andere Abscheulichkeiten. Am Ende des jeweiligen Abschnitts steht einer von 20 Bossgegnern. Die Waffe des kleinen Isaac ist dabei ebenso effektiv wie herzerweichend: Nichts Geringeres als die Tränen des verängstigten Knaben dienen ihm als Munition in Kämpfen. Der Titel ist ein Tribut an Videospielklassiker der 2D-Ära wie **The Legend of Zelda** oder **Bomberman**. Dementsprechend finden Sie Schlüssel, um Truhen und Türen zu öffnen, sowie Bomben, um Felsen zu sprengen. Darüber hinaus warten in den Schatzkammern der Unterwelt weitere Gegenstände, etwa Tarotkarten und Pillen, die einmalig Ihre Statuswerte verändern oder Hilfsmittel beschwören. Andere Items wie die Bibel, ein Glückszahn oder ein Teleporter lassen sich nach einer Aufladezeit erneut einsetzen, während die dritte Objektgattung permanente Upgrades des Helden bewirkt. Bis hierhin ginge **The Binding of Isaac** ja noch als gefällige Hommage im verrückten Gewand durch. Zu guter Letzt bediente sich McMillen aber am exotischen Genre der **Rogue**-ähnlichen Spiele. Das bedeutet, dass Isaacs Tode endgültig sind und Sie nach einem Ableben Ihren Spielfortschritt verlieren. Obendrein werden Dungeons und Gegnerkonstellationen zufällig generiert, um immer neue Herausforderungen zu bieten. Die Brutto-Spieldauer von grob einer Stunde wächst dadurch auf einen tatsächlichen zweistelligen Wert an. Nach dem ersten Durchlauf halten freispielbare Bonushelden, neue Bosse sowie alternative Enden Sie bei der Stange.


Held Isaac kauft in einem an **The Legend of Zelda** angelehnten Item-Laden ein.

Wertung



EINZELSPIELER **78**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 5,-
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
TERMIN	28.09.2011

Christoph meint



Sich Taktiken für bestimmte Widersacher anzueignen, ständig neue Gegner- und Raumkombis zu bewältigen und die Geheimnisse der über 100 Items herauszufinden – all das macht den enormen Reiz von **The Binding of Isaac** aus. Dazu kommt ein absurdes Design und eine irre Geschichte. Aufgeschlossene Spieler bekommen hier für 5 Euro ein großartiges Spiel.

Die Abenteuer von Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn

Ein Trio mit vier Pfoten

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Montpellier | Hersteller: Ubisoft

Text: Wolfgang Fischer

Das Geheimnis der Einhorn ist die Umsetzung des gleichnamigen Animationsfilms von Steven Spielberg und Peter Jackson, der kürzlich im Kino anlief. Der Story-Modus enthält die Schlüsselszenen des Films und bietet einen bunten Mix aus Fahrpassagen mit einem Motorradgespann, Flugsequenzen, Fechteinlagen und ausgedehnten Jump&Run-Abschnitten. Lediglich die letztgenannten 2D-Plattformhüpfereien mit 3D-Elementen sind wirklich ansprechend umgesetzt. Die Entwickler verknüpfen hier und auch im witzigen, kooperativ spielbaren Tim&Haddock-Modus die Suche nach Secrets und das Lösen einfacher Rätsel gelungen mit Kampf- und Geschicklichkeitseinlagen der Marke „**Prince of Persia** light“.


Die kampf- und rätsellastigen Jump&Run-Abschnitte sind eine Stärke des Spiels.

Wertung



EINZELSPIELER **70**

MEHRSPIELER **75**

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	20.10.2011

Wolfgang meint



Atmosphärische Filmumsetzung, technisch aber schwach und in Sachen Gameplay stellenweise sehr anspruchslos – sieht man mal von den unterhaltsamen Jump&Run-Parts ab.



FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME
NEU
REBORN HORIZON
TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE WELT VON REBORN HORIZON EIN!
DIE OPEN BETA HAT BEGONNEN
GEWINNER DES WETTBEWERBS
MTG 2011
MAKE THE GAME
DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB
JETZT KOSTENLOS MITSPIELEN!
WWW.REBORN-HORIZON.DE
computec MEDIA
Slip Shift

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Das Flaggschiff in der Feuerwehr-Simulation ist dieser topmoderne Panther-Löschzug. Allerdings klingt dessen Motor mehr wie ein rülpsender Frosch.

Flughafen-Feuerwehr-Simulator

Ein Spiel mit dem Feuer

Genre: Simulation | Entwickler: Visual Imagination Software | Hersteller: Rondomedia

Text: Stefan Weiß

Tatütata, die Feuerwehr ist da! Wäre sie besser mal weggeblieben ...

Mit langen Schläuchen zu hantieren ist für Männer schon im Kindesalter ein Wunschtraum, darum wollen auch viele Jungs so gerne Feuerwehrmann werden. In Rondomedias **Flughafen-Feuerwehr-Simulator** (**FFS**) dürfen Sie das nun in die Tat umsetzen. Denn nur hier bekomsmen Sie die Möglichkeit, als tapferer Brandbekämpfer einen schier endlos langen Feuerwehrschlauch zu benutzen, den man nicht mal an die Wasserversorgung anschließen muss, um die tödlichen Flammen in Mülleimern, Papierkörben, Bäumen und allerlei Flugzeugen zu löschen.

Falsches Berufsbild

Das Produkt wirbt mit „realitätsnahen Missionen", doch diesen digitalen Feuerwehrmann-Alltag müssten wir eigentlich sofort bei den Behörden melden: Der 24-Stunden-Schichtbetrieb entspricht zwar tatsächlich der Realität, doch die vorgeschriebenen Freischichten fehlen. Gerade mal eine Ruhepause von vier Stunden steht Ihrem Schützling zu. In **FFS** arbeitet man quasi rund um die Uhr. Eine Schicht beginnt um 6 Uhr, endet um 6 Uhr, die nächste Schicht beginnt um 6 Uhr, geht also nahtlos in die nächste über – das grenzt doch an Sklaverei! Aber vielleicht lässt sich das mit der angespannten Personalsituation im Spiel erklären. Die dortige Feuerwache besitzt in der spärlich texturierten Fahrzeughalle unter anderem mehrere Tanklöschfahrzeuge (TLFs), die normalerweise mit je sechs bis acht Feuerwehrleuten besetzt sind. In **FFS** fährt und bedient jedoch nur ein einziger Brandmeister die komplette Kiste.

Lebensgefährlich!

Der für Feuerwehrleute wichtige Umgang mit Arbeitssicherheit grenzt in der Simulation eher an Fahrlässigkeit. So knattern Sie mit dem fahrbaren Untersatz mit etwa 120 km/h kreuz und quer über die Flughafenanlage und scheren sich einen feuchten Kehricht um Kollisionen, denn es gibt ja gar kein Schadensmodell. Eine Einsatzleitung, die den Ablauf koordiniert, fehlt obendrein. Sie düsen einfach schnellstmöglich zum Zielort, schnappen sich einen Feuerlöscher oder den eingangs erwähnten „Zauberschlauch" und spritzen ein weißes Etwas, das ... äh Wasser darstellen soll, aufs Zielobjekt. Immerhin erhalten Sie mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz Punkte und steigen so im Rang auf. Dies erlaubt es Ihnen, schon nach wenigen Spieltagen das hochmoderne Löschgerät namens Panther mit Cobra-Löschsystem zu bedienen. Dieses Hightech-Fahrzeug steuert sich aber genauso träge wie der Rest des Fuhrparks und gibt dasselbe öde Knattergeräusch von sich, das eher einer Mischung aus Rasenmäher und Traktor denn einem bulligen Dieselmotor ähnelt. Fazit: Wenn Sie Brände bekämpfen wollen, treten Sie lieber einer x-beliebigen freiwilligen Feuerwehr bei!

Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht …

Glaubt man den Aussagen, die auf Packungen stehen, ist jedes Spiel awardverdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das auch stimmt!

„Erlebe den spannenden Alltag einer Flughafen-Feuerwehrwache“
Die Spannung besteht darin, in der einsatzfreien Wartezeit Treibstoff und Löschwasser Ihres Fahrzeugs aufzufüllen. Mehr Interaktion oder gar Übungseinsätze können Sie getrost vom Arbeitskalender Ihres Feuerwehrmanns streichen.



„Fahre mit detailreich und originalgetreu gestalteten Fahrzeugen …
Die Details halten sich in Grenzen, gibt es doch viel zu viele simple 2D-Ausrüstungstexturtapeten. Streichen Sie „Fahre“ und ersetzen Sie es durch „Eiern Sie herum“, denn die Fahrphysik der Vehikel ist unfassbar schlecht.



„Stelle dich der Herausforderung!“
Gar nicht mal gelogen – in dieser Simulation stellen Sie sich pausenlos entweder der Herausforderung, nicht vor Langeweile am Monitor einzuschlafen, oder der noch viel größeren Herausforderung, das Spiel nicht schon nach fünf bis zehn Minuten schleunigst wieder von der Festplatte zu löschen. Beides erfordert Nerven aus Stahl!

„Zahlreiche, realitätsnahe Missionen“
Wir sind jetzt mal so dreist und wagen zu behaupten, dass es nicht gerade realistisch ist, ein brennendes Sportflugzeug mit nur einem Feuerwehrmann zu löschen – ohne entsprechende TLF-Besatzung, ohne bereitstehendes Sanitätsfahrzeug, ohne Absperrung … muss ja herrlich simpel sein, dieser Job!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 18,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	30.09.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

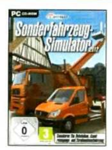
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Wir überlegen noch, ob man nicht besser das komplette Spiel wegschneiden sollte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Prozessor mit 2 GHz, Nvidia 7600/Radeon X 1800, 2 GByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Würde sich eigentlich hervorragend anbieten, bestimmt doch Teamarbeit den echten Feuerwehralltag. Hier löschen Sie jedoch ganz allein die Flammen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Auch beinahe schrottreif!



Preis Ca. € 18,- | USK-Freigabe Ab 0 Jahren | Termin 23.09.2011

Im **Sonderfahrzeug-Simulator 2012** führen Sie der Reihe nach Aufträge wie Kurierfahrten, Baustellensicherung und Ähnliches aus, müssen dabei aber jede Menge Bugs erdulden. So ist es beispielsweise unmöglich, einen Baum mittels Hebebühne plus Astschere zu beschneiden. Zusätzlich sorgen weder die ferngesteuert wirkenden Autos auf den Straßen noch die detailarm gestalteten Einwohner der Stadt für mehr Realitätsnähe. Die etwas bessere Wertung von 32 Prozent hat sich der **Sonderfahrzeug-Simulator 2012** dadurch verdient, dass Sie nicht wie beim **Flughafen-Feuerwehr-Simulator** mühsam und gelangweilt auf Aufträge warten müssen, sondern diese jederzeit im Büro und sogar unterwegs annehmen können. Außerdem ist die Grafik nicht ganz so hässlich und statt schlechter Musik gibt es zum Glück gar keine!

Stefan meint

„Wo ist der nächste Notruf?“

Mein Vorurteil ▸ Als ehemaliger Feuerwehrmann freue ich mich darüber, hin und wieder mal mit Blaulicht durch die Gegend zu fahren.

Ich erwarte bei günstig produzierten Spielen keine Offenbarung, aber sie sollten doch wenigstens funktionieren. Beim **FFS** hakt es jedoch an allen Ecken und Enden. Schon im Tutorial sorgt ein fehlerhaftes Skript wiederholt dafür, dass sich der NPC-Chef nicht mehr bewegt und damit die Mission nicht abschließbar ist. Auch im restlichen Spiel kommt kaum Spaß auf und die Bezeichnung „Simulation“ ist angesichts der inhaltlichen Mängel geradezu absurd.

Wertung

PRO
- Hier haben Sie immer den Längsten!
- Schneller Karriere-Aufstieg

CONTRA
- Detailarme Grafik
- Armseliger Sound
- Dürftige Animationen
- Schlechte Fahrphysik
- Viele Skriptfehler und Bugs
- Unpräzise Steuerung
- Anspruchslose Missionen
- Viel zu wenig Abwechslung

GRAFIK 3
SOUND 2
STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
28	--

TOP-SPIELE & LESER-CHARTS

Jeden Monat neu: Die 50 besten Spiele, sortiert nach Genres – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1 CoD 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter

2 Half-Life 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 Bioshock
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%

4 Call of Duty: Modern Warfare 2
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 Crysis
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)



1 Unreal Tournament 3
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Mehrspieler-Shooter der Extraklasse

2 Battlefield 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

3 Left 4 Dead 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

4 Battlefield: Bad Company 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*

5 Call of Duty: Black Ops
Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES



1 Grand Theft Auto 4
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen

2 Batman: Arkham Asylum
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

3 Dead Space 2
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%

4 Assassin's Creed 2: Brotherhood
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%

5 GTA: Episodes from Liberty City
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

STRATEGIE & AUFBAUSPIELE



1 Anno 1404
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Das wohl beste Aufbaustrategiespiel aller Zeiten

2 Starcraft 2: Wings of Liberty
Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 90%

3 Company of Heroes
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

4 Empire: Total War
Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%

5 Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

ROLLENSPIELE



1 Dragon Age: Origins
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene

2 Fallout 3
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

3 Mass Effect 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

4 Dragon Age 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

5 The Witcher 2: Assassins of Kings
Entwickler: CD Projekt Red | Spielspaß: 88%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1 World of Warcraft
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch Suchtmittel Nummer 1

2 Aion
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*

3 Der Herr der Ringe Online
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

4 Rift
Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*

5 Guild Wars: Factions
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

ADVENTURES

1 Sam & Max: Season One
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer

2 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 Monkey Island 2: Special Edition
Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%

4 Runaway: A Twist of Fate
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 Harveys neue Augen
Entwickler: Daedalic Entertainment | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT & KNOBELN

1 Portal 2
Entwickler: Valve
Spielspaß: 95%
Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!

2 Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Entwickler: Capcom | Spielspaß: 94%*

3 Blazblue: Calamity Trigger
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*

4 Limbo
Entwickler: Playdead | Spielspaß: 90%

5 Super Meat Boy
Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

SPORTSPIELE



1 NBA 2K11
Entwickler: Take 2
Spielspaß: 90%
Eines der besten Basketball-Spiele aller Zeiten

2 FIFA 12
Entwickler: Electronic Arts | Spielspaß: 89%

3 PES 2012
Entwickler: Konami | Spielspaß: 88%

4 Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

5 Tiger Woods PGA Tour 08
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1 Race Driver: GRID
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Die volle Packung Renn-Action!

2 Shift 2 Unleashed
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%

3 Dirt 3
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%

4 F1 2011
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%

5 Blur
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

LESER TOP 10 – DAS SPIELEN SIE!

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	Battlefield 3	Dice	Electronic Arts	12/11	--
2.	Battlefield: Bad Company 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
3.	Minecraft	Mojang	Mojang	--	--
4.	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda	2K Games	05/06	88%
5.	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward	Activision	01/10	92%
6.	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	90%
7.	Grand Theft Auto 4	Rockstar North	Rockstar Games	02/09	93%
8.	Risen	Piranha Bytes	Deep Silver	12/09	86%
9.	Rage	id Software	Bethesda	11/11	87%
10.	Deus Ex: Human Revolution	Eidos Montreal	Square Enix	10/11	86%

! Aus produktionstechnischen Gründen konnten wir die Tests der aktuellen Ausgabe wie **Battlefield 3** und **Modern Warfare 3** noch nicht berücksichtigen. Wir holen dies natürlich in der nächsten Ausgabe nach.

Geniale Geschenk-Ideen für Gamer

Geh, schenke!

Genre: Herzergreifend | Entwickler: Weihnachtsmann | Hersteller: Weihnachtswichtel | Termin: Heiligabend

Text: Marc Brehme/Sebastian Baier

Mit unseren Tipps vermeiden Sie falsche Geschenke und Stress an den Feiertagen.

1
01
1010
10101010
101010101010
1010
10101010
101010101010
1010101010101010
10101010101010101010
10101010
101010101010
1010101010101010
10101010101010101010101010
1010
1010

Jedes Jahr der gleiche Mist! Weihnachten steht vor der Tür und viele Menschen fühlen sich unverstanden. Menschen wie Sie und ich. Menschen, die am Samstagnachmittag nicht mit zwei quengelnden Kindern im Schlepptau den familiären Wochenend-Einkauf erledigen, sondern mit einem Schwert in der Hand durch Fantasyländer ziehen und auf ihrem schweren Weg zur Prinzessin zig fiese Trolle und klapprige Skelette erschlagen. Oder die mit einem G36 im Anschlag an vorderster Front ihren Soldatenkollegen virtuellen Feuerschutz geben. Menschen, die beim Fußballspielen und einer Fehlentscheidung des Schiris noch das Gamepad in die Ecke feuern statt sich im Stadion eine Erkältung zu holen. Ja, wir sind Gamer, verdammt! Spieler. Liebhaber von Videospielen! Nein, Oma! Ich möchte keine Socken von H&M zu Weihnachten und auch keinen Gutschein für eine professionelle Zahnreinigung (danke, Mama!). Ich will Zombie-Hausschuhe! Ich will **Assassin's Creed**-Gamaschen! Und ich will diesen coolen Bierflaschen-Kronleuchter über meinen Zockertisch hängen und mich mit Energy-Drinks im Blutbeutel-Design wach halten, wenn ich die siebenundzwanzigste Runde **Battlefield 3** im Multiplayer zocke!

Das Passende für jedermann!

Es nützt nur nichts – wenn Sie endlich passende Geschenke wollen statt sich weiterhin über Socken von Oma zu ärgern, dann tun Sie etwas dagegen. PC ACTION leistet Hilfestellung! Wir setzen uns für Sie ein! Wir haben das Internet nach tollen Geschenkideen für Spieler durchstöbert und verrückte, dekadente und nerdige Dinge gefunden, die es wert sind, auf Ihren ganz persönlichen Weihnachtwunschzettel aufgeklebt zu werden. Und dann schmuggeln Sie diesen heimlich in die nächste Ausgabe von Omas **BILD am Sonntag** und alles wird gut. Selbstverständlich können Sie auch gern selbst zum edlen Ritter werden, der seine Zockerfreunde mit einem passenden Geschenk überrascht.

Rechenkünstler

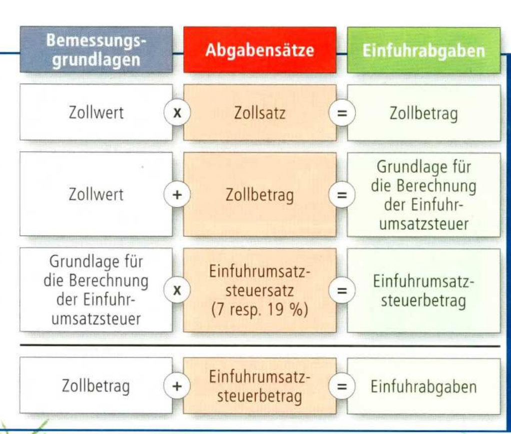
Wundern Sie sich nicht, wenn Sie auf unseren Seiten Euro-Preise sehen und beim Bestellen mit US-Dollar oder Pfund konfrontiert werden. Zur besseren Vergleichbarkeit haben wir alle Preise in diesem Special in Euro angegeben.

FAQ

Wo krieg' ich den coolen Kram denn nun her?
Die Internetadressen der Webshops liefern wir bei jedem Geschenk im Textkasten mit. Da diese in der Regel überdurchschnittlich lang ausfallen, bitten wir Sie, im jeweiligen Shop einfach den Artikelnamen in die Suchfunktion zu hacken. Easy, oder? Et voilà!

Wie kann ich bezahlen?
Das kommt auf den Webshop an, bei dem Sie bestellen. Von deutschen Läden werden Sie meist per Lastschrift oder Rechnung geschröpft, ausländische Shops bestehen in der Regel auf einer Zahlung mit Plastikkohle (Kreditkarte) oder Dienste wie PayPal. Beachten Sie bitte, dass über einem Bestellwert von 26,30 EUR in der Regel Zoll anfällt, wenn Sie von außerhalb der EU bestellen.

Zoll? So ein Mist! Und dann wird es doppelt und dreifach so teuer oder wie?
Ganz so schlimm ist es nicht. Pennen Sie uns jetzt bloß nicht ein, aber hier kommt das Beamtendeutsch: Die Gesamtkosten der Lieferung inklusive Porto und Verpackung werden „Zollwert" genannt und bilden die Grundlage für die Berechnung der zu entrichtenden Abgaben. Wie genau die Berechnung erfolgt, erklärt die Grafik rechts. Der Zollsatz ist ein für jedes Produkt festgelegter Prozentsatz, den Sie beim Zoll in Erfahrung bringen. Die Einfuhrumsatzsteuer beträgt bei den meisten Produkten 19 Prozent.



Gaming-Shirts





NINTENDO-GAME-BOY-KLEID UND ZOMBIE-HOODIE
Gerüchteweise gibt es sogar zockende Frauen, die in diesem Game-Boy-Kleid echt nerdig-heiß aussehen! Oder erschrecken Sie die Leute, indem Sie wie zombifiziert durch die Gegend latschen.
www.thisiswhyimbroke.com/nintendo-gameboy-dress
www.thinkgeek.com/tshirts-apparel/hoodies/e5a1







GENIALE GAMER-SHIRTS
Stylishe T-Shirts mit Themenmotiven, wie etwa diese zu **Mass Effect 2** und **Deus Ex: Human Revolution** gibt's in vielen Varianten schon für unter zwanzig Euro. www.game-legends.de/Kleidung-Accessoires/T-Shirts

Die feinsten Stoffe im Netz!

In diesen Online-Shops finden Sie ebenfalls coole Klamotten wie etwa Shirts, Hoodies oder Basecaps mit Videospiel-Bezug!



getdigital.de
Der sympathische Internet-Shop hat neben kreativen und coolen Shirts auch jede Menge Spielefan-Gadgets und andere witzige Artikel im Angebot.



CloseUp.de
Es darf nicht nur Videospiel-Kram, sondern auch Film-Fan-Zeug sein? Dann ist Close Up genau der richtige Shop für Sie!





NerdyShirts.com
Selten ist der Name so Programm wie bei diesem Online-Shop; Hier gibts nicht nur Spielbezogenes, sondern auch allerhand anderer Nerd-Krempel. Top!



Jinx.com
Noch einer dieser verrückten Spiele-Shirt-Läden. Das Tolle daran: Es gibt unter dem Punkt „Mini-Geeks" auch nerdiges Kleinkindzeugs.



Zazzle.de
Ganz ähnlich wie etwa bei Spreadshirt.de dürfen Sie bei Zazzle Shirts auch selbst gestalten – oder aus den vielen vorgefertigten Shirts auswählen.



ThinkGeek.com
Diesen Laden werden Sie auf den folgenden Seiten sicher noch öfter als Empfehlung finden, aber schon allein für T-Shirts lohnt sich ein Besuch.







Geschenke bis 50 Euro



PIXEL-MOUSE

Diese Computermaus ist designt wie ein pixeliger Mauszeiger, besitzt ein Anschlusskabel statt Funk und ist deshalb schlicht und ergreifend die Maus schlechthin für alle Retro-Fans. www.amazon.com




GRATIS- BZW. GÜNSTIGE SPIELE

Bei Good Old Games und auch bei Valves Steam gibt es kostenlose Spiele und auch günstige Klassiker, die in keiner Sammlung fehlen dürfen. Saugen Sie los! www.gogo.com | www.steampowered.com

KYMERA MAGIC WAND FERNBEDIENUNG

Mit dieser Fernbedienung werden Sie zu Harry Potter! Damit benutzen Sie Fernseher, Stereoanlage & Co. nur durch Gesten. www.amazon.com/dp/B002SJKWZ4



ZOMBIE SLIPPERS

Einem Zombie so richtig das Maul stopfen? Am besten gleich morgens beim Aufstehen? Aber gern doch! Hier gilt: Reinschlüpfen und sich wohlfühlen. www.thinkgeek.com/tshirts-apparel/miscellaneous/ea01



SUPER MARIO SCHACHSPIEL

Das Schachspiel für Nintendo-Fans enthält 32 Figuren (je ca. 6 cm groß) von Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Toad, Bowser, Bowser jr., Koopa, Goomba und Laikitu. www.game-legends.de





MINECRAFT FOAM PICKAXE

Diese Spitzhacke aus dem Indie-Spiel **Minecraft** ist aus schwerem Schaumstoff hergestellt, ca. 45 cm groß und sogar offiziell lizenziert. Hammer! Nee, Hacke. www.thinkgeek.com/geektoys/collectibles/e847

€ 14



GEARS OF WAR 3-GÜRTEL

Dieser Gürtel ist cooler als flüssiger Stickstoff! Mit ihm tragen Sie immer ein Stück des genialen Shooters bei sich. www.game-legends.de/Kleidung-Accessoires/Schmuck-Accessoires




ZOMBIE DOOR-STOP

Erschrecken Sie doch mal Nachbarn oder ungeliebten Besuch mit diesem außergewöhnlichen Türstopper. Die arme Sau scheint von der Tür halb zermatscht worden zu sein und versucht, darunter hervorzukriechen. Fehlt nur noch Gestöhne ... www.neatoshop.com

Wachmeisterliches

GAMER-TASSEN

Jeder PC-Spieler braucht Kaffee und die dazu passende Tasse. Das wissen wir aus langjähriger Erfahrung. www.zazzle.de/gamer+tassen

ab € 13

LEBEN SPENDENDE ZAUBERTRÄNKE

Gibt es etwas Cooleres, als den üblichen Kaffee durch waschechte Zaubertränke zu ersetzen? Enthält lebenswichtiges Koffein. www.thinkgeek.com/caffeine/drinks.com

€ 2,80

ENERGIE AUS BLUT

Schocken Sie Freunde und Familie, indem Sie Ihr Koffein aus Blutkonserven trinken! www.thinkgeek.com/caffeine/drinks

ab € 4



Geschenke bis 250 Euro

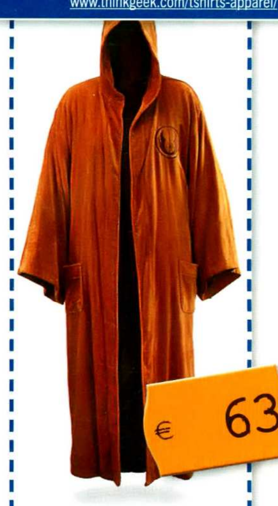


GOOGLE-SCHUHE

Sind Sie ein Freund von originellem Schuhwerk? Und auch ein absoluter Google-Fan? Dann sind diese Sneakers von Nike in den Farben der Suchmaschine genau das Richtige für Sie! www.brassmonki.wazala.com

JEDI-BADEMANTEL

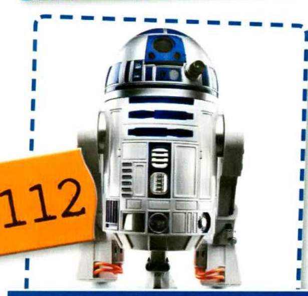
Auch Obi-Wan Kenobi und seine Kollegen haben nach dem Duschen einen nassen Hintern. Also steigen Sie in die Robe eines Jedis und trocknen Sie stilvoll. Möge die Macht mit Ihnen sein! www.thinkgeek.com/tshirts-apparel/



VAMPIRTÖTER-SET

Bekommen Sie auch oft Besuch von Finanzbeamten oder der GEZ? Wir haben das perfekte Gegenmittel für die ungebetenen Blutsauger. www.etsy.com/listing/72873496/

€ 175



R2-D2-MÜLLEIMER

Das haben selbst die verrücktesten **Star Wars**-Fans noch nicht gesehen! R2-D2 beweist, dass Schlucken sogar richtig Spaß machen kann – auch wenn es nur Müll ist. www.thinkgeek.com/geektoys

Unbezahlbare Geschenke



€ 339

WOW-KRUG (HORDE)
Das perfekte Geschenk – nicht nur für den bayerischen WoW-Spieler. Auch beim Süffeln unseres Nationalgetränks muss man durch den Krug nicht auf sein Lieblingsspiel verzichten.
www.game-legends.de/Poster-Merchandise/Merchandise



€ 1.599

LEGO-MILLENNIUM-FALKE
Was machen **Star Wars**-Fans an Regentagen? Sie bauen mit Lego den Rasenden Falken in der Sammleredition nach. Mit tollen Details, Zwillingsraketen, rotierenden Vierer-Laserkanonen und einem Cockpit zum Öffnen. Wow!
www.amazon.de





€ 599

BIERFLASCHEN-DECKENLAMPE
Ein Bier ist so gut wie ein Schnitzel. Das wissen die meisten. Dass fünfzig Bier aber auch 1.000 Lumen Leuchtkraft haben, war uns neu. Diese kuriose Deckenlampe ist der Beweis.
www.tabbyinc.com/store

€ 3.534

SPACE-INVADERS-COUCH
Scheiß auf IKEA! Gamer wohnen stylish! Zum Beispiel mit dieser Couch im Design des Spielhallen-Klassikers **Space Invaders**. www.igorchak.com/store



€ 399

LEGO-SUPERSTERNEN-ZERSTÖRER
Wenn Sie mit dem Millennium-Falken fertig sind (siehe oben), nehmen Sie sich am besten auch gleich den Vader'schen Sternenzerstörer vor. http://shop.lego.com/en-DE/Super-Star-Destroyer-10221

€ 38.800

WASCHECHTES TRON-BIKE
Dieser heiße Ofen, auf dem Sie liegen statt zu sitzen, hat sogar eine Straßenzulassung – zumindest in den USA. Unter dem Tron-Kleid steckt der Motor einer Suzuki 996cc. www.thisiswhyimbroke.com

PC ACTION und die Abokalypse



Ihre Suche hat ein Ende, Sie haben endlich das ultimative Geschenk gefunden: ein PC ACTION-Abo!

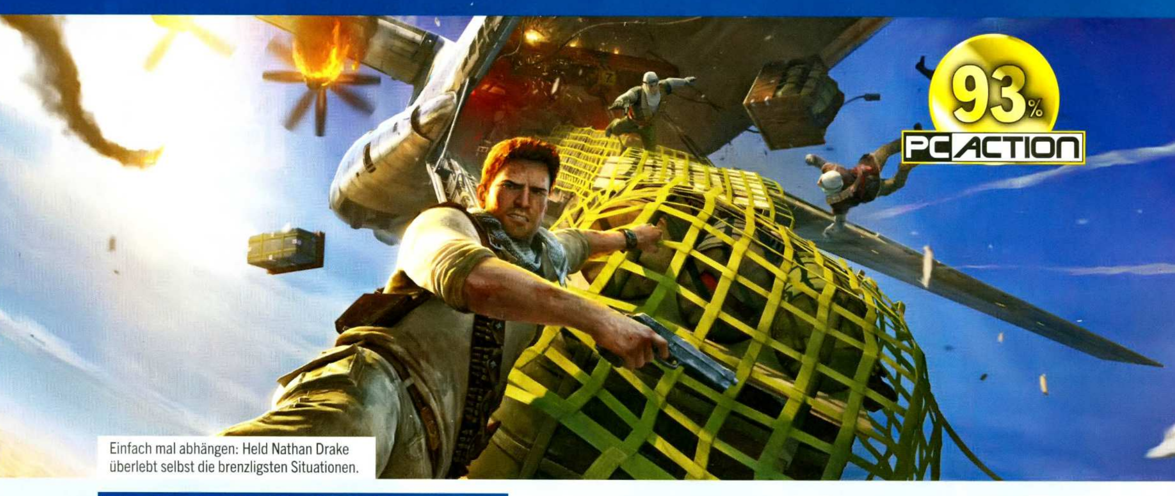
Was könnte für Sie als Präsentkäufer schöner sein, als den Geschenk-Empfänger jeden Monat daran zu erinnern, wie gut Sie es mit ihm meinen? Kaum etwas. Die Frage, die Sie sich stellen sollten, lautet also nicht „Warum ein PC ACTION-Abo verschenken?", sondern vielmehr „Wie kann ich nur so verrückt sein, kein PC ACTION-Abo verschenken?!" Die genauen Konditionen, Rahmenbedingungen und Details zu den Abo-Prämien erfahren Sie auf den Seiten 12 und 83 sowie in unserem Online-Shop auf http://abo.pcaction.de.

€3.649

DAS ASSASSIN'S-CREED-KOMPLETT-PAKET
Echte Fans von Ezio & Co. können sich mit einer nahezu kompletten Verkleidung des Assassinen eindecken. Dazu gehören unter anderem Hemd, Stiefel, Handschuhe, Armschienen, Robe und natürlich diverse Waffen. Vom Schwert und dem Degenbrecher über die Wurfmesser bis hin zur versteckten – und in der Tat funktionsfähigen – Klinge. Alle erhältlichen Accessoires zusammen erleichtern Sie um satte 3.649 Euro. Ein teurer Spaß, aber eben auch etwas ganz Besonderes. www.game-legends.de/Kleidung-Accessoires/Cosplay

MULTIMEDIA

Wir präsentieren aktuelle Spiele-Hits für Xbox 360 und PlayStation 3s!



Einfach mal abhängen: Held Nathan Drake überlebt selbst die brenzligsten Situationen.

Uncharted 3: Drake's Deception

Hohe Such-Gefahr

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Naughty Dog | Hersteller: Sony | Termin: 2. November 2011

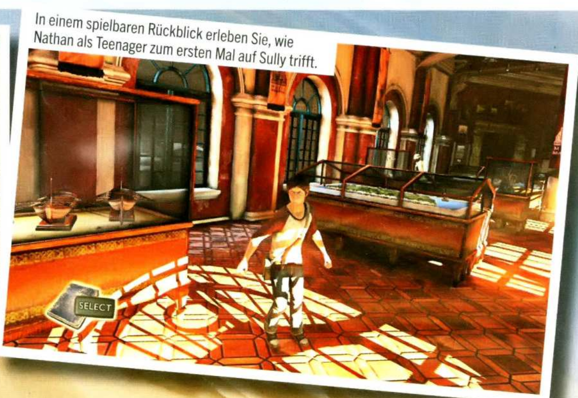
Text: Thorsten Küchler

Perfektion statt Revolution: Dieses Spiel macht wenig neu, aber fast alles richtig!

Uncharted 3 beginnt mit einem Zitat des britischen Archäologen Thomas Edward Lawrence (Lawrence von Arabien): „Die Tagträumer sind gefährliche Menschen, denn sie können ihre Träume mit offenen Augen leben, um sie in die Tat umzusetzen." Passender könnte der Auftakt für die folgenden neun Stunden Action-Spektakel kaum sein: Denn Entwickler Naughty Dog scheint zu großen Teilen aus Tagträumern zu bestehen. Jenen „gefährlichen Menschen", die unmöglich erscheinende Dinge wahr werden lassen. Freilich spielen wir damit auf die Technik des Spiels an: Was **Uncharted 3** in grafischer Hinsicht aus der PS3 rausholt, wirkt teilweise tatsächlich wie ein Software gewordener Traum. Besonders die Animationen sind in ihrer Vielfalt und Güte absolut konkurrenzlos: Held Drake stolpert über Steine, wuchtet seinen Körper Vorsprünge hinauf, lehnt sich ausgepumpt gegen Felswände und schafft dabei vor allem eines: zu wirken wie ein echter Mensch! Oder besser gesagt wie ein Schauspieler, denn auch Teil 3 der beliebten Serie ist Hollywood zum Mitspielen: rasant, überdreht, unterhaltsam und manchmal auch ein bisschen albern.



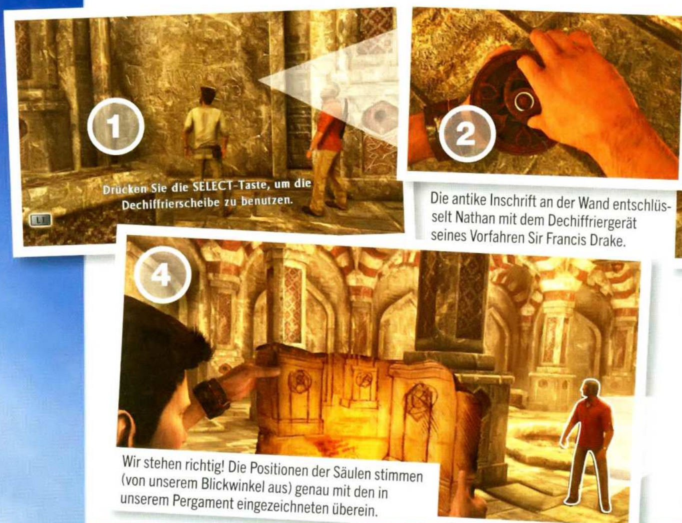
Charlie, Nathan, Sully und Chloe (von links nach rechts) in einer der exzellent gemachten Zwischensequenzen.



In einem spielbaren Rückblick erleben Sie, wie Nathan als Teenager zum ersten Mal auf Sully trifft.

Geistreich und spaßig: Ein Rätsel-Beispiel

Besonders im ersten Spieldrittel bietet Uncharted 3 viele toll designte Puzzle-Passagen. Wir zeigen Ihnen eine davon:



Die antike Inschrift an der Wand entschlüsselt Nathan mit dem Dechiffriergerät seines Vorfahren Sir Francis Drake.

Wir stehen richtig! Die Positionen der Säulen stimmen (von unserem Blickwinkel aus) genau mit den in unserem Pergament eingezeichneten überein.



Die Nachricht spricht von „einem Mond" – ergo stellen wir uns auf eine Bodenplatte, auf der der Erdtrabant abgebildet ist.



Also schicken wir unsere Kollegen zu den entsprechenden Schaltern – und betätigen alle drei gleichzeitig. Schon geht der Ausgang auf.

Dieser Typ ist genau mein Typ

Protagonist Nathan Drake schart dieses Mal eine ganze Riege von Nebendarstellern um sich: Der kauzige Victor „Sully" Sullivan gibt wieder den grantelnden Mentor, die rassige Chloe Frazer aus Teil 2 hält als hübsche Staffage her und Drakes Dauerliebschaft Elena Fisher sorgt für eine Prise Romantik. Unser Herz im Sturm erobert hat aber eine andere Figur: Charlie Cutter. Dieser Typ erinnert extrem an den Schauspieler Jason Statham und ist dementsprechend ein herrlich kerniger Raufbold mit tiefschwarzem Humor. In diesem Zusammenhang wollen wir darauf hinweisen, dass **Uncharted 3** zwar über eine sehr gute deutsche Synchronisation verfügt, wir aber dazu raten, die englische Originalsprachausgabe auszuwählen. Besonders den erwähnten Mister Cutter mit seinem britischen Akzent MUSS man einfach gehört haben. Weil das Gute wie immer nicht ohne das Böse existieren kann, feiern in **Uncharted 3** auch zwei neue Schurken ihr Debüt: Während Katherine Marlowe wie eine diabolische Variante von Angela Merkel rüberkommt, ist ihr Handlanger Talbot weniger denkwürdig – der grinsende Kerl taucht zu sporadisch auf, seine persönlichen Beweggründe bleiben im Dunkeln. Apropos „im Dunkeln": Auch die Story hat einige Spannungsdurchhänger und Logiklöcher. Grundsätzlich dreht sich alles darum, dass Nathan Drakes Urahn, der berühmte Seefahrer Sir Francis Drake, offenbar die verschollene Stadt Iram („Das Atlantis des Sandes") entdeckte – dies aber Zeit seines Lebens vor der Öffentlichkeit verbarg. Warum nur? Das finden Sie im Laufe der 22 Kapitel heraus. Ähnlich wie in einem **Indiana Jones**-Film ist die Handlung hierbei vor allem dazu da, einen actionreichen Höhepunkt an den anderen zu reihen – und das gelingt Entwickler Naughty Dog hervorragend. Besonders schön: Die Story kommt dieses Mal ohne übernatürlichen Mumpitz aus, Nazi-Zombies müssen also zum Glück draußen bleiben.

Ich denke, also spiele ich

In **Uncharted 2** waren die „Rätsel" (absichtlich in Anführungszeichen) noch kaum als solche zu erkennen: „Viel zu einfach, viel zu wenig", lautete das Urteil vieler Spieler. Diese Disziplin beherrscht **Drake's Deception** deutlich souveräner: Vor allem im ersten Spieldrittel werden Sie mit einigen recht kniffligen Denkaufgaben konfrontiert. So muss Nathan beispielsweise mit einer antiken Taschenlampe einen Raum so ausleuchten, dass der Schatten die Form eines Kriegers nachzeichnet. Ebenfalls klasse: Nathans obligatorisches Notizbuch, das Sie per Select-Taste aufrufen, enthält nun deutlich vagere Hin-



Die Massenprügeleien sind die auffälligste Neuerung – spielerisch simpel, aber prima inszeniert.



Wirklich fordernd ist keine der Akrobatikpassagen, Spaß machen sie aber dennoch.

Informativ: Die Extras

Wer fleißig zockt, schaltet einige interessante Boni frei.

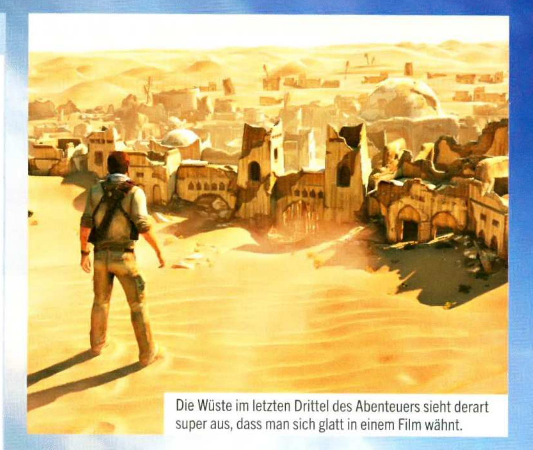
Je weiter Sie in der Story voranschreiten, desto praller füllt sich das „Extras"-Menü mit zusätzlichen Inhalten. Besonders die Making-of-Videos sind einen Blick wert, denn in ihnen erzählen die Entwickler, wie und warum **Uncharted 3** so grandios geworden ist. Außerdem betrachten Sie Konzeptzeichnungen von Charakteren, Schauplätzen und Spielelementen. Sehr cool: Wer genau hinschaut, entdeckt einige Dinge, die es nicht ins finale Produkt geschafft haben, etwa verworfene Rätsel oder gar zusätzliche Levels. Schade finden wir indes, dass die 100 im Spiel versteckten Bonus-Schätze „nur" eine Trophäe freischalten. Hier hätte Naughty Dog durchaus eine pfiffigere Belohnung springen lassen können.



In den Levels liegen insgesamt 100 teils fies versteckte Bonus-Schätze herum – wer alle einsammelt, erhält die entsprechende Trophäe.



Videos und Konzeptzeichnungen geben Ihnen Einblick in die spannende Entstehung des Spiels.



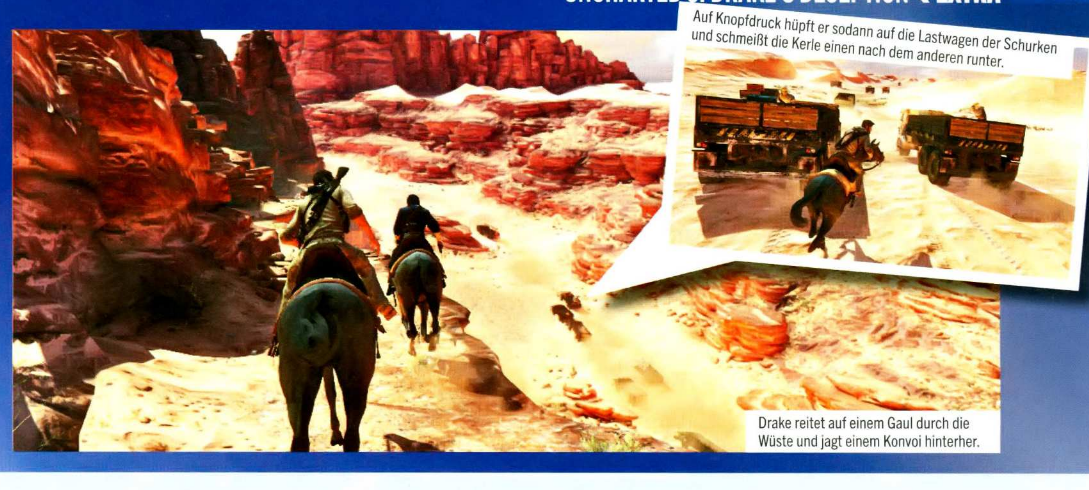
Die Wüste im letzten Drittel des Abenteuers sieht derart super aus, dass man sich glatt in einem Film wähnt.

weise. Die Lösung des jeweiligen Rätsels steht nicht mehr plump da, sondern ist zumeist clever verschlüsselt. Dadurch ist das Aha-Erlebnis beim Knacken der Hirnaufgaben größer als noch im Vorgänger. Und wenn Sie partout nicht weiterkommen, dann helfen Ihnen die KI-Kumpels aus der Patsche: Sully & Co. sind so clever programmiert, dass sie automatisch Tipps geben, wenn Sie zu lange brauchen – so muss modernes, komfortables Spieldesign aussehen. Komfortabel sind auch die typischen Sprung- und Akrobatikeinlagen – fast schon zu komfortabel. Denn wirklich herausfordernd sind Nathan Drakes Klettereien nie. Ihr Held greift automatisch nach Vorsprüngen und blickt dann in die Richtung, die Sie einschlagen sollten. Wenn er mal abstürzt (und das passiert häufig), geschieht das auf Geheiß der Entwickler, die Sie mit einer Skriptsequenz durchrütteln wollen. Zumeist genügt es also, stur und ständig auf die X-Taste zu drücken, bis Sie das Ende der jeweiligen Kraxelpassage erreicht haben. Als ebenso einfach entpuppen sich die gelegentlichen Schwimm- und Tauchabschnitte: Sie können Nathan lediglich kurz per Knopfdruck unter Hindernissen hindurchtauchen lassen, fiese Orientierungsprobleme unter der Wasseroberfläche (ja, wir meinen dich, **Tomb Raider**) bleiben somit aus.



Die KI der Gegner wirkt teils lachhaft – wie bei diesem Herrn, der direkt neben einem Benzinkanister steht.

Drake taumelt im Drogenrausch durch einen orientalischen Basar – ein denkwürdiger Level.



Auf Knopfdruck hüpft er sodann auf die Lastwagen der Schurken und schmeißt die Kerle einen nach dem anderen runter.

Drake reitet auf einem Gaul durch die Wüste und jagt einem Konvoi hinterher.

Kein Krampf, der Kampf

Spielerisch deutlich anspruchsvoller gestalten sich da schon die Gefechte. Dies liegt allerdings nicht an der Intelligenz der Widersacher – denn die verhalten sich teilweise dümmer als der durchschnittliche PCA-Redakteur nach 27 Bier. Vielmehr gleicht das Schurkenpack seine Dämlichkeit durch schiere Masse aus: An einigen Stellen werden Sie von gut und gerne 20 ballernden Feinden gleichzeitig attackiert. Doch Nathan, ganz Allround-Held, kann mit Schusswaffen prima umgehen. So schmeißen Sie sich in Deckung, lugen im richtigen Moment hervor und schalten einen Gegner nach dem anderen aus – egal ob mit Pistole, Schrotflinte oder Raketenwerfer. Doch Vorsicht: Einige vermeintlich sichere Plätze sind alles andere als das. Wenn Sie hinter einer Holzkiste hocken, zersplittert diese unter Feindbeschuss nach und nach in ihre Einzelteile und schon sitzen Sie vorne ohne da. Zudem agieren die KI-Gegner außerordentlich offensiv: Einige stürmen sofort auf Sie zu, andere wiederum werfen ständig Granaten. Letztere kann Nathan zum Absender zurückschicken – so Sie die Dreieck-Taste im richtigen Moment drücken. Anders als im Vorfeld von Naughty Dog angekündigt, sammelt Nathan Munition weiterhin nur manuell ein. Sie müssen jedes Magazin mühsam per Knopfdruck aufnehmen. Das nervt!

Können Sie sich noch an das Capcom-Spiel **Dark Void** erinnern? An alle, die gerade „Ja" denken: Herzlichen Glückwunsch, Sie beiden! An alle anderen: **Uncharted 3** hat sich von diesem gescheiterten Action-Titel einen Trick abgeschaut. Denn Ihr Held kann nun auch in Deckung gehen, während er eine Wand hinaufklettert: Dann schlüpft Nathan unter einen Vorsprung, die Kamera kippt nach unten und Sie kämpfen in der Vertikalen.

Mach mir den Klitschko

Die wohl größte Veränderung im Vergleich zu **Uncharted 2** betrifft jedoch die Nahkämpfe. Nathan kann sich nun deutlich besser mit Faust und Fuß verteidigen. Dementsprechend haben die Entwickler einige Massenkloppereien eingebaut: So prügeln Sie sich durch eine Kneipe und mischen später die Besatzung eines Öltankers auf. Dabei dient eine Taste zum Kontern, eine zum Schlagen und eine zum Ausführen von Würfen. Am Ende jedes Faustkampfs taucht dann zumeist ein besonders dicker Brocken auf. Das Duell mit einem solchen Koloss ist dann ein typischer Quicktime-Event: Sie drücken Tasten nach und Drake klopft seinen Widersacher windelweich. Falls Sie doch mal scheitern, liegt der letzte Checkpoint garantiert nicht weit zurück; Frust bleibt aus. Das Spiel gibt Ihnen sogar mittels einer Zeitanzeige an, wie lange der letzte Speicherpunkt zurückliegt – eine kluge Idee, die nur gefährlichen Tagträumern einfallen kann ...

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 65,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	2.11.2011
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Das Spiel verfügt sowohl über einen Splitscreen als auch über Online-Multiplayer-Modi. Während der geteilte Bildschirm mit hässlichen schwarzen und somit ungenutzten Bereichen enttäuscht, versprechen die Internet-Gefechte für maximal zehn Teilnehmer zünftige Shooter-Action. Zum Zeitpunkt unseres Tests waren die Server jedoch noch nicht online – deshalb verzichten wir auf eine entsprechende Mehrspieler-Wertung. Aber hey: Die Solo-Kampagne ist das Geld sowieso schon alleine wert.

Thorsten meint

„Nathan, ich will ein Kind von dir!"

Mein Vorurteil ▸ Teil 1 war gut, Teil 2 überragend – also sollte auch die dritte **Uncharted**-Episode ein brillantes Action-Adventure werden.

Intelligent, humorvoll und wunderschön: Was klingt wie die Beschreibung der PCA-Redaktion, ist in Wahrheit mein Urteil über **Uncharted 3**. Selten habe ich ein Spiel erlebt, das so durchdacht, so auf Perfektion getrimmt und so unterhaltsam war. Allerdings ist genau das auch die größte Schwäche von Nathan Drakes drittem Auftritt: Manches wirkt einfach zu glatt, einiges zu mutlos – im Vergleich zu Teil 2 hat sich in puncto Gameplay bis auf die erweiterten Prügeleien herzlich wenig getan. Vor allem die Schießereien dürften ruhig ein bisschen druckvoller rüberkommen – von der dämlichen Gegner-KI ganz zu schweigen. Aber das alles ist Meckern auf höchstmöglichem Niveau: Denn wie Sie an der Wertung rechts sehen, gehört **Uncharted 3** zu den Konsolenspielen, die einfach JEDER gezockt haben sollte – alleine der absurd guten Hochglanz-Optik wegen.

Wertung

PRO

- Konkurrenzlos gute Inszenierung
- Toller Mix aus Action und Adventure
- Packende Story, coole Charaktere
- Deutlich verbesserte Nahkämpfe

CONTRA

- Herzlich wenig Innovationen
- Teils minderbemittelte Gegner-KI

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	--



Wir feuern aus der Deckung, während in der Mitte des Raumes ein von uns gehackter Geschützturm aufräumt.

Goldeneye 007: Reloaded

Ein Quantum Schrot

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Eurocom | Hersteller: Activision | Termin: 4. November 2011

Text: Christoph Schuster

Das Beste der 90er mit einem Schuss aktueller Hits!

„Ich halte Sie für einen sexistischen, frauenfeindlichen Dinosaurier, ein Relikt des Kalten Krieges" – mit diesen Worten klärt Geheimdienst-Chefin M zu Beginn des Films **Goldeneye** die Fronten zwischen sich und ihrem Edelvollstrecker Bond. Wir meinen: Super, der Typ passt quasi perfekt zu uns! Die ersten Spielpassagen lassen uns allerdings noch mal zweifeln: Statt einfach zu Hause im Activision-Büro rumzufragen und zum Beispiel die Engine von **Call of Duty** zu nutzen, bastelte Entwickler Eurocom lieber selber einen Grafikmotor zusammen. Der sieht leider recht altbacken aus: matschige Texturen und detailarme Umgebungen, garniert mit stellenweise billig wirkenden Feuer- und Explosionseffekten – so was stößt uns HD-Gourmets sauer auf. Gelungen sind nur die Gesichter der Protagonisten, besonders das von Daniel Craig als James Bond.

Voll aus der Rolle

Moment mal, Daniel Craig? Aber in **Goldeneye** legte doch Pierce Brosnan reihenweise Frauen flach? Jep, aber das erschien Activision bei aller Liebe zum Original doch nicht mehr zeitgemäß. Gut so, denn Brosnan hat mit **Stirb an einem anderen Tag** sowieso sein Recht auf Wodka Martini verwirkt! Apropos Brosnan: Auch ohne ihn bleibt die schauspielerische Umsetzung trotz Originalsprechern deutlich hinter heutigen Standards zurück, was so manche kritische Szene oder coole Bond-Pointe ins Lächerliche zieht. Atmosphärekiller!

Agent unter Feuer?

Erwartet Fans des britischen Agenten also eine herbe Enttäuschung? Mitnichten, denn der Top-Spion entschuldigt sich für seine Maulfaulheit, indem er von seiner Lizenz zum Töten umso fleißiger Gebrauch macht. Da auf der Spielpackung zudem das Logo von Hersteller Activision prangt, denken Actionfans natürlich sofort an Shooter-Primus **Call of Duty.** Und in der Tat: Das **Goldeneye**-Team schnitt sich nicht nur eine Scheibe, sondern gleich den halben Braten von **Modern Warfare** ab. Die Schießereien erinnern unweigerlich an den übermächtigen Konkurrenten, zumal Entwickler Eurocom ebenfalls größten Wert darauf legt, dass **Reloaded** mit flüssigen 60 Frames pro Sekunde läuft – was es jedoch nicht immer tut! Dazu gibt es die



Die legendäre Verfolgungsjagd im Panzer durch Moskau spielen Sie natürlich nach – Bombast-Action!



Mit schallgedämpften Bleispritzen operieren wir heimlich hinter feindlichen Linien – **Bond**-Atmosphäre pur!

übliche Portion aus der **CoD**-Suppe: Eine Verfolgungsjagd im Truck, bei der Bond vom Beifahrersitz aus ballert, einen Abschnitt als Scharfschütze mit Wärmebildvisier – alles da. Und es erfüllt seinen Zweck; genauso wie beim Vorbild dienen solche Intermezzi der Auflockerung und erhöhen damit den Spielspaß. Bevor Sie den altgedienten Bond jetzt aber vorschnell als Kopie abschreiben, schreiten wir ein: So nicht! Im Gegensatz zu Infinity Wards und Treyarchs Hollywood-Feuerwerken mit **Rambo**-Attitüde beherrscht ein Agent des britischen MI6 nämlich auch die leisen Töne. Ganz Gentleman, schleichen wir auf leisen Sohlen durch die Gegend, knocken Feinde unauffällig aus und lassen mit tödlicher Präzision die Waffe sprechen, wobei ein Schalldämpfer den ordinären Lärm zum sanften Flüstern verwandelt. Das ist die eigentliche Trumpfkarte im Blatt von **Goldeneye 007: Reloaded**, denn genau wie in den Filmen geht Bond überlegt und präzise vor – wie Sie es von einem Geheimagenten erwarten –, um anschließend doch mit brachialer Gewalt loszubrettern und einem **Call of Duty** ins markierte Revier zu pinkeln. Wie wir es von einem Action-Star eben sehen wollen!


Außer M wurden sämtliche Rollen in **Goldeneye** neu besetzt. Die Pixelakteure liefern jedoch eine unterdurchschnittliche Show ab.

Im Dienst Ihrer Majestät

Nach rund acht Stunden schließt sich die Akte Goldeneye wieder, nur wer alle optionalen Ziele anstrebt, braucht etwas länger. An dieser Stelle ziehen die HD-Versionen gegenüber dem Wii-Remake von vor einem Jahr allerdings ein Ass aus dem Ärmel: Den neuen MI6-Modus. Hier bestreiten Sie auf diversen Karten der Haupthandlung verschiedene Herausforderungen, verteidigen etwa eine Position gegen anrückende Feinde oder eliminieren möglichst viele Widersacher, ohne entdeckt zu werden. Echte Top-Agenten aktivieren obendrein Modifikatoren, die etwa bewirken, dass nur noch Kopftreffer zählen oder aber die obligatorische Selbstheilung ausbleibt. Insgesamt eine nette Geschichte, die einige vergnügliche Stunden zusätzlicher Spielzeit beschert. Schade allerdings, dass sich diese Challenges nur alleine bestreiten lassen, hätten sie sich doch perfekt für einen Koop-Modus geeignet. Unterm Strich wandert uns als **Bond**-Fans dennoch ein Grinsen ins Gesicht. Klar, die veraltete Technik und die versemmelten Dialoge kosten Atmosphäre, aber rein spielerisch präsentiert sich dieses Remake eines 14 Jahre alten Shooters kurioserweise aktueller und heißer als die meisten Neuentwicklungen. Wir freuen uns auf den nächsten Wodka Martini mit 007 – natürlich geschüttelt, nicht gerührt.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 70,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	4.11.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MEHRSPIELER-OPTIONEN
14 spielbare Maps, eine Handvoll Spielmodi, Levelaufstiege, freispielbare Boni, individualisierbare Ausrüstung – in diesen Belangen liefert **Goldeneye** Standardkost. Bond-Fans jauchzen dafür in Anbetracht Dutzender Original-Charaktere, während Freunde flotter Mehrspieler-Action vor allem die Modifikatoren in ihr Herz schließen, die das Gameplay verändern. Unterm Strich revolutioniert **Goldeneye** natürlich nicht erneut das Genre der Mehrspieler-Shooter, aber es liefert damals wie heute schlicht eine Mordsgaudi.

Dr. No meint

„Selbst die 90er hatten ihre guten Seiten!"

Mein Vorurteil ▸ Hier will wohl jemand – typisch Lizenz-Versoftung – ohne viel Aufwand Kohle abgreifen. Nicht mit mir, das Teil bekommt ne Scheißwertung!

Remakes sind eine zweischneidige Angelegenheit. Einerseits freue ich mich immer, wenn mir ein Hersteller die Gelegenheit gibt, liebgewonnene Klassiker erneut zu zocken – vor allem, wenn diese Titel derart viele tolle Erinnerungen wecken wie ein **Goldeneye 007: Reloaded**. Andererseits blättert die nostalgische Verklärung bei solchen Projekten meist so schnell ab wie beim Treffen mit einer alten Jugendliebe: Was damals noch außergewöhnlich, hübsch und liebenswürdig war, lockt den ge- und erwachsenen Menschen heute nicht mehr hinterm Ofen vor – und die jüngere Generation reizt es schon gleich dreimal nicht! Zum Glück kennt Eurocom diese Gefahr und nahm entsprechend tief gehende Eingriffe vor, um **Goldeneye** ins neue Jahrtausend zu hieven. Mit Erfolg, denn die abwechslungsreiche Solokampagne sorgt trotz Mageroptik noch für Agenten-Spaß und im Mehrspielermodus gilt direkt: Party like it's 1997!

Wertung

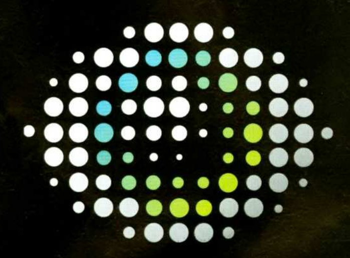
PRO
- Tolle Filmumsetzung mit neuem Bond
- Flotter, enorm spaßiger MP-Modus
- Abwechslungsreiche Kampagne
- Massig **Bond**-Charaktere am Start

CONTRA
- Technisch sehr altbacken
- Dialoge oft hölzern und uncool

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	82


Ein Roboter,
der was macht?!


Wenn ich das nur
früher gewusst
hätte...



Und das geht
wirklich?


Das beste
Betriebssystem

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Durch Änderungen an der Ini-Datei der ENB-Mod gestalten Sie die Grafik des Spiels nach Ihren Vorstellungen.

Deus Ex: Human Revolution

Die goldenen Zeiten sind vorbei!

MOD Wir präsentieren die ersten kleinen, aber feinen Mods aus der fleißigen Community.

Noch nicht einmal drei Monate ist es her, dass **Deus Ex: Human Revolution** in die Regale der Spieleläden eingeräumt wurde. Es begeistert die Spieler mit seiner packenden Story, einer dichten sowie glaubwürdigen Atmosphäre und unterschiedlichen Vorgehensweisen, die Aufgaben der einzelnen Missionen zu lösen. So schleichen Sie sich entweder gewaltlos durch die Levels oder verbreiten mithilfe verschiedener Waffen Tod und Verderben. Aber auch mit einer cleveren Mischung aus beiden Varianten erreichen Sie Ihre Ziele. Die Entscheidung, wie Sie vorgehen, bleibt Ihnen überlassen. Ein großer Kritikpunkt von **Human Revolution** ist seine etwas veraltete Grafik, die neben anderen aktuellen Titeln wie **Battlefield 3** bei einem Vergleich deutlich den Kürzeren zieht. Doch seit der Veröffentlichung von **Human Revolution** arbeiten Modder daran, das Spiel mit Fan-Erweiterungen zu verbessern.

Grafik versus Leistung

So hat es sich etwa der russische Hobbyprogrammierer Boris Vorontsov zur Aufgabe gemacht, die Grafik von **Human Revolution** auf ein aktuelleres Niveau zu heben. Bekannt ist Vorontsov durch seine **ENBSeries**, die schon den Vorgänger und Spiele wie **Dragon Age: Origins** aufpoliert haben. Auch der von der Community viel gelobte **IcEnhancer** für **GTA 4** von Ice La Glace beruht auf den **ENBSeries**. Diese entfernt in **Human Revolution** den umstrittenen Gold-Filter, der den Texturen einen Gelbstich verleiht. Dieser trägt zwar einen erheblichen Teil zu der charakteristischen Atmosphäre des Spiels bei, trifft aber nicht jedermanns Geschmack. Vorontsov nahm sich außerdem die grafischen Effekte vor und polierte diese. So optimierte er die Beleuchtung des Spiels und verbesserte die Rauchdarstellung. Was allerdings die Besonderheit der **ENBSeries** ausmacht, sind nicht die direkten Veränderungen an der Spielgrafik, sondern vielmehr die bereitgestellte Ini-Datei. Damit können Sie auf vergleichsweise unkomplizierte Weise an der Grafik von **Deus Ex: Human Revolution** herumschrauben und das Aussehen des Spiels in weiten Teilen ganz nach Ihrem eigenen Geschmack gestalten. Bedenken Sie aber, dass die **ENBSeries**-Mods Ihrem PC einiges an Leistung abverlangen und Sie mit einer verschlechterten Performance im Spiel rechnen müssen.

Cheaten leicht gemacht

Die nächste interessante Mod heißt **Gibbed's Mod Pack** und ist vor allem für Spieler mit wenig Geduld interessant. Das Mod-Paket des Modders Gibbed, das nur mit der Version 1.1.622.0 des Hauptspiels funktioniert, ermöglicht es Ihnen, ein Debug-Menü zu öffnen. Mit diesem können Sie **Human Revolution** manipulieren, um sich einen spielerischen Vorteil zu verschaffen. So erstellen Sie sich unendlich Leben und Rüstung, wenn Sie an einer Stelle nicht weiterkommen, oder erschaffen sich aus dem Nichts ein wenig Geld, um Ihre Traumwaffe zu kaufen. Das Mod-Paket ist damit ein absoluter Frustkiller.

Immer wieder und wieder

Und wenn Ihnen ein Spielabschnitt besonders gut gefallen hat, dann spielen Sie diesen doch ein weiteres Mal. **Gibbed's Mod Pack** ermöglicht genau das. Wählen Sie einfach auf einer eigens dafür erstellten Karte aus, welche Mission Sie als Nächstes spielen möchten.





Die Grafik von **Human Revolution** wirkt ohne den spieltypischen Goldschleier realistischer, aber es geht auch etwas Atmosphäre verloren.



Durch die **Augmentation Rebalance Mod** müssen Sie für manche Augmentierungen nun mehr Praxispunkte blechen als bisher.



Die **Inventory Stacking Mod** ermöglicht es Ihnen, durch das Stapeln von Gegenständen deutlich mehr Ausrüstung mitzuführen.

Außerdem hat der Modder auch die Intro-Logos deaktiviert, damit Sie nicht mehr so lange auf den Spielstart von **Human Revolution** warten müssen. Das tröstet zwar kaum über die langen Ladezeiten hinweg, jedoch wird die Wartezeit dadurch ein wenig verkürzt.

Für Profis

Etwas kleinere, aber dennoch sehr nützliche Mods sind die **Augmentation Rebalance Mod** von Satan Claus und die **Inventory Stacking Mod**. Erstere erhöht den Schwierigkeitsgrad von **Human Revolution**, indem sie die Kosten für bestimmte Augmentierungen erhöht. So kosten beispielsweise wertvolle Verbesserungen wie die Dermalpanzerung und das Tarnsystem nun doppelt so viele Steigerungspunkte. Somit müssen Sie die Vergabe von Praxispunkten besonders überlegt vornehmen, um sicherzustellen, dass Ihr Spielcharakter Adam Jensen überlebt. In Kombination mit dem hohen Schwierigkeitsgrad von **Deus Ex: Human Revolution** bietet die Mod damit auch den hartgesottensten **Deus Ex**-Veteranen eine ernst zu nehmende Herausforderung.

Sammelwahn

Mit der **Inventory Stacking Mod** kann Adam deutlich mehr Ausrüstung mit sich herumschleppen, sodass Sie kaum noch etwas liegen lassen müssen. So lässt sich fast jeder Gegenstand bis zu einem Limit von 255 Mal stapeln. Dazu zählen auch Granaten und Minen, die Sie im Originalspiel nicht übereinanderpacken konnten. Um jeglichen Platzmangel im Inventar Ihres Charakters endgültig zu vermeiden, verringerte der Modder den Platzverbrauch der Inventarobjekte deutlich. Einzig und allein die Waffen ließ er unangetastet.

Sebastian Baier/Marc Brehme

Diverse Mods

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Englisch
WEBSITE	http://enbdev.com http://forums.eidosgames.com/showthread.php?t=121202 www.strategyinformer.com/pc/deusex3/mod/39810.html
WERTUNG	Sehr gut

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!


Diese Datei befindet sich auf der DVD.


Diese Datei müssen Sie herunterladen.


Nach etwa 15 Spielstunden treffen Sie auf den gefallenen und unsterblichen Gott Tangeon in seiner Lavahöhle. Wie gelangen Sie an die Flammen aus seinem brennenden Leib, mit dem Sie das Hainfeuer entzünden müssen?

Dragon Age: Origins

Drei sind keiner zuviel!

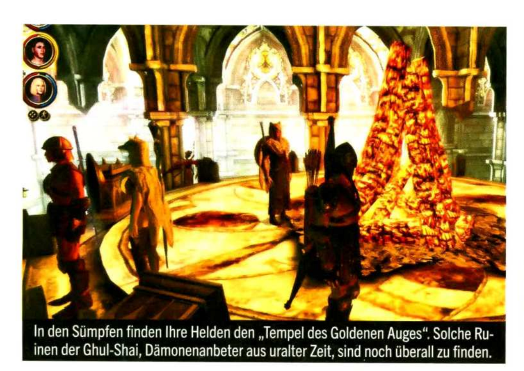


MOD In dieser Fan-Kampagne erledigen Sie mehr als 20 Quests und in 30 neuen Gebieten führen Sie ein Trio aus Barbarenjünglingen zu deren Kriegerweihe.

Mit **Chroniken von Coldramar** veröffentlichte die Mod-Schmiede Feline Fulled Games (siehe Extrakasten) erneut eine fantastische Mod für **Dragon Age: Origins**. Während Ihnen **Synapsia**, das vorherige Werk der Modder, Anfang des Jahres noch Science-Fiction-Elemente, Ufos und fliegende Fabelwesen um die Ohren haute, begleiten Sie nun drei Barbarenjünglinge auf ihrem Weg zur Kriegerweihe.

Nackte Tatsachen

Die drei Bubis, mit denen Sie nicht um die Häuser, sondern durch die komplett neu geschaffene Welt Coldramar ziehen, stehen anfangs da wie Sie, wenn Sie gerade aus dem Finanzamt zurückkommen: fast nackt, wie Gott sie schuf. Keine Waffen, ja nicht mal ein Hemd tragen die Kerle, sondern lediglich einen knappen Lendenschurz. Und daran können Sie auch bei der Charaktererstellung zu Beginn des Spiels nichts ändern. Dafür dürfen Sie bei der Klassenwahl zwischen Barbarenkrieger, Schamane und Jäger für Ihre Spielfigur wählen. Diese sollte männlich, möglichst jugendlich und tätowiert sein – wie ein Bundespräsidentschaftskandidat der Piratenpartei eben. Die beiden übrigen Klassen machen sich Ihre beiden Kollegen Hadar und Teppo automatisch untereinander aus, sodass stets eine optimale Gruppenzusammenstellung gewährleistet ist. Im Laufe des Spiels können sich jedoch auch andere Begleiter der Gruppe temporär anschließen. Sie wissen nicht, welche Klasse Sie wählen sollen? Der Barbarenkrieger setzt im Kampf auf die „Immer feste druff"-Taktik, unterstützt durch seine ausgeprägten


In den Sümpfen finden Ihre Helden den „Tempel des Goldenen Auges". Solche Ruinen der Ghul-Shai, Dämonenanbeter aus uralter Zeit, sind noch überall zu finden.

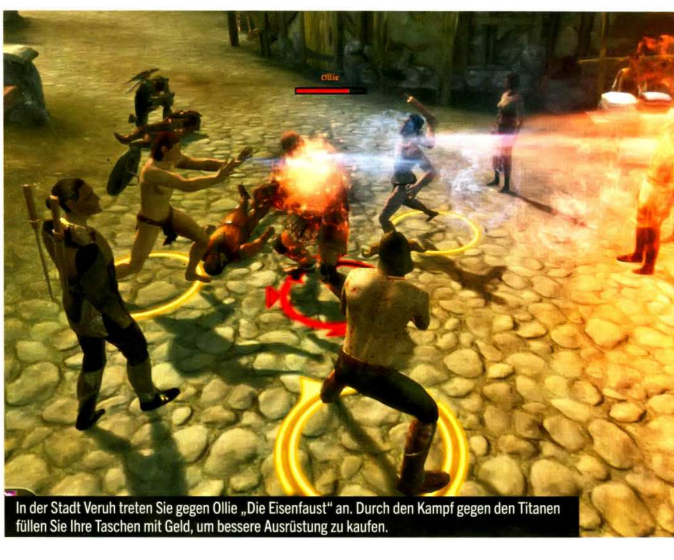

Im Spielverlauf retten die Helden die attraktive Hexe Thalia (links) vor einem aufgebrachten Lynchmob. Sie lehrt den schüchternen Teppo auch das Knutschen.



In einer Nebenquest beschützen Sie die Kuhherde eines Bauern vor Kleindrachen. Unsere Spielfigur (vorn) kämpft mit einem Nudelholz.



Die Spielwelt des umfangreichen Fan-Moduls ist neu. Dafür bauten die Modder zahlreiche Orte wie Barbarendörfer und ein Zigeunerlager.



In der Stadt Veruh treten Sie gegen Ollie „Die Eisenfaust" an. Durch den Kampf gegen den Titanen füllen Sie Ihre Taschen mit Geld, um bessere Ausrüstung zu kaufen.

Waffenkenntnisse und die Kriegertugenden seines Clans. Die Jägerklasse ist durch neue Talente und Gifte besonders effektiv im Kampf gegen Bossgegner und repräsentiert einen Meisterbogenschützen. Wählen Sie den Schamanen, wenn Sie sich die Macht der Geister zunutze machen wollen. Allerdings können Sie damit auch zum versierten Nahkämpfer werden, der durch die Fähigkeiten des Bärenschamanismus und des Zweiwaffenkampfes kräftig austeilt. Wie gehabt erarbeiten sich Ihre Figuren durch absolvierte Kämpfe Stufenaufstiege. Gleich nach dem Start der Kampagne wird der Held auf Level 3 hochgestuft. Dann können Sie Fertigkeitspunkte verteilen und damit neue Fähigkeiten freischalten oder vorhandene weiter ausbauen. Beim Stufenaufstieg Ihres Charakters oder seiner Gefährten haben Sie Zugriff auf 24 neue Zauber und Fähigkeiten, die für die Mod erstellt wurden. Dazu gehören unter anderem Trance oder Geisterrudel für den Schamanen, Blattschuss für den Jäger oder Waffenfokus beim Krieger.

Gibt's was Neues?

Außerdem schufen die Modder neue Ausrüstungsgegenstände wie Zange und Nudelholz sowie neue Hausmodelle, Stühle, Brunnen oder Gemälde und bauten auch witzige Ideen ein. Zu Beginn der Mod schwitzen die drei Jungkrieger etwa in einer Dampfhütte, die keinen offensichtlichen Ausgang hat, und warten auf den Beginn ihres Initiationsritus, einer feierlichen Zeremonie, die den Beginn der Kriegerweihe bezeichnet. Wenn Sie die Sauna untersuchen, finden Sie Gegenstände wie ein Seil und eine alte Zange. Um diese Gegenstände zu benutzen, ziehen Sie sie wie einen Zauber oder einen Trank aus dem Inventar in die Schnellstartleiste und benutzen sie dann mit der teils interaktiven Umgebung. In diesem Fall können Sie mit einem der in der Hütte aufgesammelten Gegenstände ratzfatz einen alternativen Ausgang schaffen. Und schon stecken Sie mittendrin im Schlamassel, werden von Tiefenlauerern angegriffen und können sich zunächst nur mit den bloßen Fäusten und leichten Zaubern wehren.

Zeremonien-Meister

In der Zeremonie unter den Kriegern des Clans, die die drei Helden nach der Saunaquest erwartet, stellt ihnen der Schamane Adare drei Aufgaben, die sie erfüllen müssen, um selbst in den Kriegerstand aufgenommen zu werden. So müssen sie einen ausgewachsenen Bären erlegen und sein Fleisch über dem Feuer des Feuerriesen Tangeon zubereiten. Klar, dass das nicht mit bloßen Händen und Lendenschurz geht. Allerdings bekommen sie auch keine fette Rüstung und einen Zweihänder gestellt – die Barbaren sind schließlich nicht bei der Wohlfahrt. Also müssen Sie zunächst in der Nähe des Dorfes herumschnüffeln und neben ersten Ausrüstungsgegenständen auch

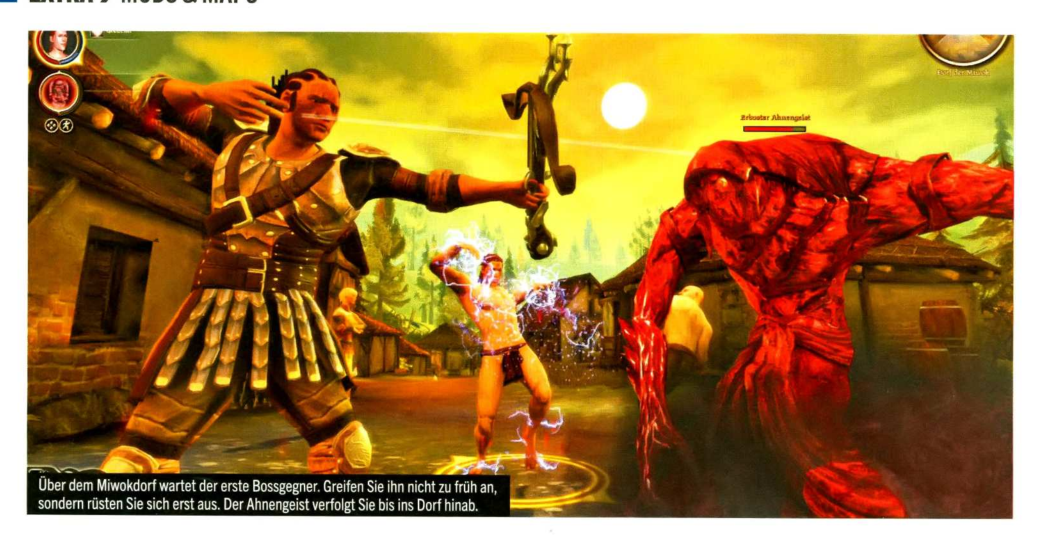
Allein, allein? Nein, wir sind viel lieber in Team!

Feline Fuelled Games (FFG) ist ein Zusammenschluss aus sechs Moddern, mehreren Sprechern, Musikern und Testern im Alter von 18 bis 58 Jahren, die unter anderem aus Deutschland, Schweiz und Österreich kommen. Das erste Projekt der damals noch als Silberwald-Team bekannten Modder war die erfolgreiche Fan-Erweiterung **Silberwald – Der Ring des Schicksals** für **Neverwinter Nights**. Von den damaligen Gründungsmitgliedern ist allerdings nur noch Ute „Milena" Knörzer im Modding-Bereich aktiv. In letzter Zeit veröffentlichte das Studio folgende Mods:

Für **Neverwinter Nights 2:**
Der Fluch der Zwerge 3 (25.01.2011)
Planescape: Shaper of Dreams (01.10.10)
Planescape: Die Traumfängerin (03.10.09)
Der Fluch der Zwerge 2 (15.10.09)
Für **Dragon Age: Origins:**
Synapsia (17.07.10)
Chroniken von Coldramar (16.10.11)

Aktuell arbeitet FFG am letzten Teil von **Der Fluch der Zwerge**. Der Release ist für Anfang nächsten Jahres geplant. Dann sollen Mods für **Dragon Age** und auch für **TES 5: Skyrim** entstehen, sofern dafür ein Modkit erscheint.




Über dem Miwokdorf wartet der erste Bossgegner. Greifen Sie ihn nicht zu früh an, sondern rüsten Sie sich erst aus. Der Ahnengeist verfolgt Sie bis ins Dorf hinab.

Erfahrung sammeln. Witzig: Bevor Sie an „richtige" Waffen kommen, finden Sie dort einfache Alternativen und kloppen dann eben erst einmal in den Nebenquests mit Paddel oder Nudelholz auf Kleindrachen ein, welche die Kuhherde eines Bauern angreifen. Zum Dank lässt der Landwirt eine Heilauflage und eine Keule springen. Natürlich bestehen Sie damit nur die ersten Quests oder Kämpfe – gegen die richtig gefährlichen Gegner wie Bären, Riesen und sogar (ehemalige) Götter, auf die Sie später treffen, müssen Sie dann schon Schwerter und Bögen zu Hilfe nehmen.

Hör mal, wer da spricht!

Wie viel Humor die Entwickler haben, beweisen insbesondere die komplett deutsch vertonten und witzigen Dialoge. Als die drei Barbarenkrieger ein Lager der Ley aufsuchen und der hübschen Isilde ihre Aufwartung machen, entwickelt sich spontan ein ... ähm ... Flirt? Nur eben mit deutlichem Einschlag alter, längst vergangener Zeiten und voller trockenem Humor. Wenn Teppo Isilde fragt „Hast du schon einen Mann?", diese das verneint und Teppo furztrocken mit der Frage kontert: „Warum? Hast du eine Krankheit?", dann standen uns beim Spielen vor Lachen die Tränen in den Augen. Oder wenn uns Bruno, der Anführer der Ley, im Gespräch genervt entgegnet: „Ach, leckt mich doch am Arsch!" Grandios! Ebenso wie die tollen Kamerafahrten, die Ihnen neue Orte beim Betreten in langen Sequenzen filmreif präsentieren. Insgesamt gibt es mehr als 90 Minuten Zwischensequenzen und eigens für die Mod komponierte Musikstücke – super! Ein wahres Highlight ist eine Szene, in der eine Bardin in der Taverne des Miwokdorfes minutenlang ein Lied zum Besten gibt. Verantwortlich für diese Darbietung ist die Sprecherin und Sängerin Jamie Leaves. Einzig die teils unterschiedliche Lautstärke der Sprachausgabe gibt etwas Anlass zur Kritik. Dafür ist die Wahl der Charakterstimmen meist passend ausgefallen und sogar Dialekte (beispielsweise schwäbisch) haben ihren Weg in die Mod gefunden.

Mach doch, was du willst!

Es steht Ihnen frei, in der Welt umherzureisen, Quests nachzugehen und die einzelnen Ziele der Kriegerprüfung in beliebiger Reihenfolge anzugehen. Und es lohnt sich, die Welt zu erforschen, denn es warten an jeder Ecke neue Quests, Schätze oder liebevoll gestaltete Charaktere und Gebiete. So stellt Sie an einem Ort ein Rätselbrunnen auf die Probe, während andernorts in einem tiefen Wald ein Baumgeist griesgrämig bis in die Wurzelspitzen vor sich hingrollt. Klasse! Diese Modifikation ist so gelungen, sie könnte glatt als kostenpflichtiges Add-on durchgehen. **Dragon Age**-Fans müssen sie unbedingt spielen! *Marc Brehme*

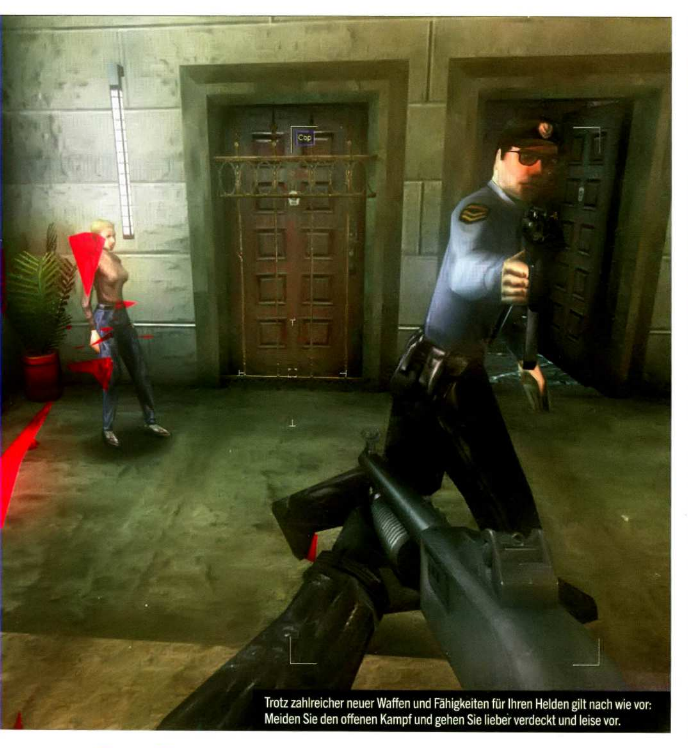
Chroniken von Coldramar

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Etwa 15-20 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deusch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.felinefuelledgames.de
WERTUNG	Herausragend

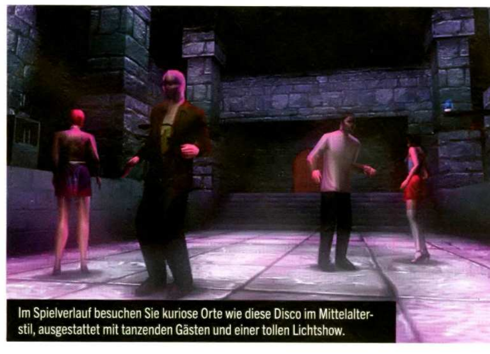

Nachdem Sie die Kneipe des Miwokdorfes aufgesucht haben, taucht eine Bardin (Mitte) auf, die in einer tollen Zwischensequenz ein Lied zum Besten gibt. Einzigartig!


Im „Tempel des Goldenen Auges" hausen in den einstigen Gefängniszellen Horden von Untoten, die einst von der Göttin Gala verflucht worden sind.

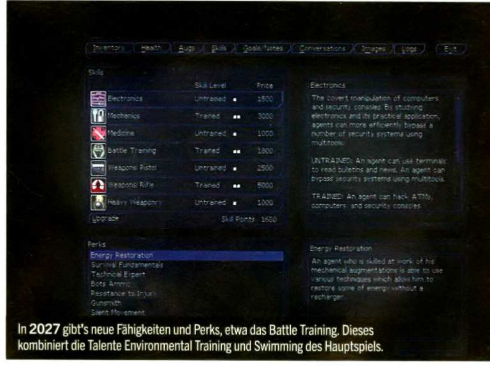




Trotz zahlreicher neuer Waffen und Fähigkeiten für Ihren Helden gilt nach wie vor: Meiden Sie den offenen Kampf und gehen Sie lieber verdeckt und leise vor.



Im Spielverlauf besuchen Sie kuriose Orte wie diese Disco im Mittelalterstil, ausgestattet mit tanzenden Gästen und einer tollen Lichtshow.



In **2027** gibt's neue Fähigkeiten und Perks, etwa das Battle Training. Dieses kombiniert die Talente Environmental Training und Swimming des Hauptspiels.

Deus Ex

Schönes Vorspiel



MOD Bis zu 25 Stunden Spielzeit. Eine spannende Hintergrundgeschichte. Schauplätze wie Moskau und Paris. Frische Grafik und Spielelemente. Willkommen in der Zukunft von **Deus Ex**!

Die umfangreiche russische Fan-Erweiterung **2027** erschien im September 2011 nun auch in einer englischen Version. Lohnt sich die Installation knapp elf Jahre nach dem Hauptspiel?

Reise, Reise

Mit **2027** erwartet Sie eine neue spannende und nichtlineare Hintergrundgeschichte, die in real existierenden Schauplätzen wie Paris und Moskau sowie den sibirischen Bergen spielt. Die Mod führt Sie nicht nur über die halbe Welt, sondern schreibt Ihnen auch viele Aufgaben ins virtuelle Questbuch. So müssen Sie unter anderem eine wichtige Disc von einem Waffenhändler in Paris klauen oder vier Roboter zerbröseln, was Sie dazu zwingt, zunächst einmal Explosivstoffe aufzutreiben. Die Mod bietet oft verschiedene Lösungswege. So können Sie die Hauptmissionen auch beenden, wenn Sie es nicht schaffen, den russischen Wissenschaftler Vladimir davor zu bewahren, durch einen Anschlag russischer Soldaten geplättet zu werden.

Das schaut gut aus!

Grafisch legt **2027** die Messlatte für zukünftige Erweiterungen sehr hoch. Eine Version der Grafikverbesserungsmod **ENBSeries** ist bereits integriert und so bietet die Mod eine wirklich ansehnliche Direct-X-9-Grafik mit neuen Beleuchtungs- und Wettereffekten wie Nieselregen, Gewitter und Schneefall. Es ist deutlich zu sehen, welchen grafischen Sprung das Spiel durch die Mod macht. Auch spielerisch ändert sich durch neue Fähigkeiten, Perks, Augmentations und Waffen so einiges. Sie kommen nun leichter an Knarren als im Originalspiel und können sich von portablen Spider-Bots bei Ihren Missionen helfen lassen. Sie steuern die Krabbelrobos zum Beispiel, um gefahrlos neue Gebiete zu erkunden oder auch Gegner anzugreifen. Die Bots können bei Bedarf sogar wieder aufgeladen und repariert werden.

Atmosphärische Störungen

Die ohnehin schon tolle Atmosphäre wird durch zahlreiche Zwischensequenzen nochmals verbessert und die eigens komponierte Musik ist sehr gut gelungen. Zudem sorgen neue Schriftarten mit Anti-Aliasing auch auf modernen, großen Monitoren für ein klares Schriftbild. Die spannende Geschichte sowie die neuen Grafik- und Spielelemente fügen sich perfekt in die **Deus Ex**-Spielwelt ein und machen **2027** zu einer der besten Modifikationen für das Hauptspiel.

Sebastian Baier/ Marc Brehme

2027	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	15–25 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Deus Ex
WEBSITE	http://project2027.com
WERTUNG	Herausragend

Da machst du Augen!



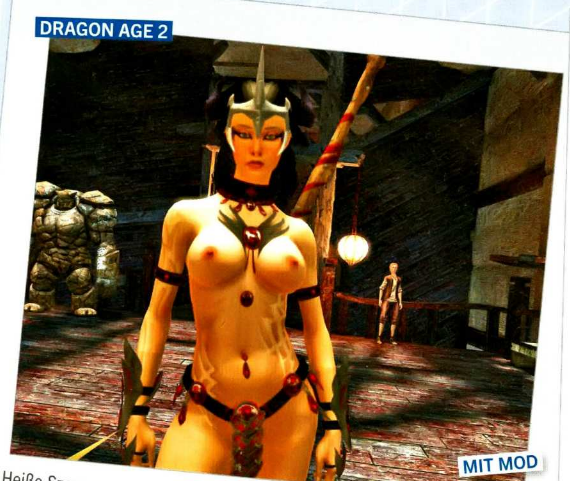
MOD Täglich tauchen im Internet coole Mods auf, die Spiele grafisch aufbrezeln. Und über die es eigentlich nicht viel zu schreiben gibt. Aber Bilder sagen ja bekanntlich sowieso mehr als Worte.



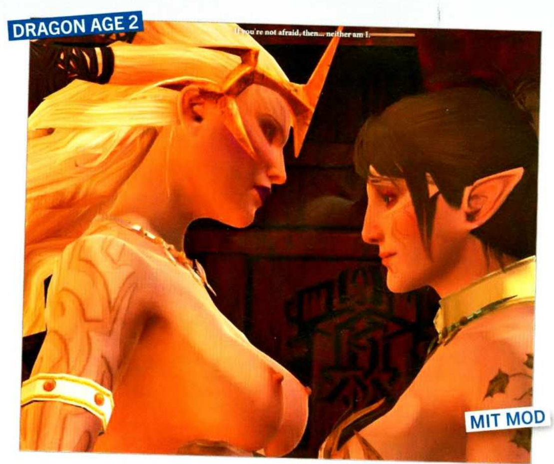
Auf Basis der bekannten **ENBSeries**-Mod verändern Sie mit der jeweiligen **Colour Correction Mod** nun auch die Grafik aller drei **Assassin's Creed**-Teile auf dem PC. Zu finden sind die taufrischen Schönheitskorrekturen auf www.moddb.com.



Maldo's Texture Pack für **Crysis 2** von Modder Maldo gibt's nun auch in der Version 3. Und während des Redaktionschlusses Ende Oktober schraubte dieser schon an der nächsten Version. Besitzer leistungsstarker PCs saugen die 1,3 GB von http://maldotex.blogspot.com.



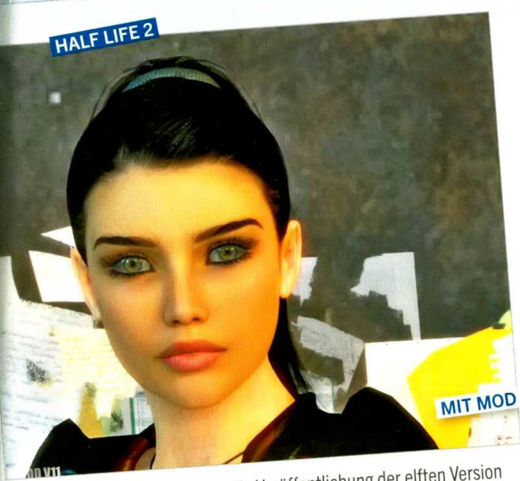
Heiße Szenen gab es in **Dragon Age 2** schon immer. Doch die bleiben im unveränderten Originalspiel immer züchtig. Die schon länger bekannte Modifikation **SilverXXX** bringt neben neuen Klamotten auch jede Menge nackter Tatsachen ins Spiel ...



... die Spieler nun ganz leicht einbauen können. Auf diese Art und Weise sorgen Sie für noch mehr knisternde Erotik als Ausgleich zwischen den anspruchsvollen Kämpfen. Eine brandneue Version der beliebten Mod steht auf www.dragonagenexus.com zum Download bereit.



Mit der Grafik-Modifikation **Other Hightown-Gallows Retexture** geben Sie der Welt von **Dragon Age 2** in einen bunten, kontrastreichen Anstrich. Die Veränderung ist sicher Geschmackssache, probieren Sie es einfach aus. Auf www.dragonagenexus.com gibt es die Mod.



Für November plant Fakefactory die Veröffentlichung der elften Version seiner beliebten **Cinematic Mod**, die es schafft, aus dem ehrwürdigen **Half-Life 2** eine wirklich zeitgemäße Grafikqualität zu kitzeln. Die Mod ist mehrere Gigabyte groß. Infos unter www.cinematicmod.com.



Etwas für die Mädels: Aus alt mach jung. Mit der Mod **A blond and younger Geralt** tauschen Sie den Hexer in eine jüngere, blonde und knackigere Version um. Wer hätte das bei diesem Mod-Namen schon vermutet? Ach, übrigens: www.witchernexus.com macht glücklich!



Schwul oder kernig? Wir können uns nicht entscheiden. Daher nur die Fakten: Neuer Hut, Oberlippenbart und einen Lippenstift-Kussmund auf der Wange. Durch die Mod **Dandelion New Look** wird Dandelion zum Macho-Casanova – zu finden auf www.witchernexus.com.

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn!

Kolumne von Thorsten Küchler

Warum künstliche Intelligenz nicht immer clever, aber stets nachvollziehbar sein sollte!

Ein Paradoxon ist ein scheinbar unauflösbarer Widerspruch – und mit genau so einem haben wir es hier zu tun! Denn (so bescheuert es auch klingen mag) eine künstliche Intelligenz, die tatsächlich intelligent agiert, ist eine schlechte künstliche Intelligenz. „Was erzählt der da für einen pseudo-philosophischen Bockmist?", werden Sie sich nun fragen – und damit die Gefühlslage meiner Redaktionskollegen nachvollziehen können, die sich alltäglich Küchlers wirre Worte anhören müssen. So leid es mir für Sie tut, ICH bin im Recht. Und weil diese vermaledeite Kolumne von hier ab noch knapp 2.675 Zeichen lang sein wird und muss, will ich meine kühne These auch begründen. Ein Privileg, das den Herren Redakteuren wiederum niemals zuteil wird, denn Ansagen à la „Hol dies!", „Schluck das!" oder „Bück dich!" bedürfen keiner Konkretisierung.

Nähern wir uns der Sache mal anhand eines Beispiels: In der **Splinter Cell**-Serie schleicht Superspion Sam Fisher gerne durch Hochsicherheitsbereiche wie das Weiße Haus. Wird er dabei von den Computerwachen entdeckt, so wechseln diese in eine Art Alarmstatus und machen sich auf die Suche nach dem Eindringling. Versteckt man sich nun eine knappe Minute im Dunkeln, so geben die Häscher einfach wieder auf: Mit schnöden Kommentaren der Marke „Hmm, da muss ich mich wohl vertan haben. Ich werde schon paranoid!" latscht das ach so gut geschulte KI-Personal wieder von dannen. Diese programmierte Nachlässigkeit ist weder realistisch noch besonders clever: Barack Obama wäre wohl „not amused" und vermutlich schon mausetot, würde der echte Secret Service derart lasch arbeiten. Im Spieldesign-Kontext ist das relaxte Gebaren der Wächter aber durchaus gewollt und auch prima gelungen. Denn hier stehen Realismus und Spielspaß im krassen Gegensatz zueinander: Niemand möchte ernsthaft, dass die **Splinter Cell**-Security schon beim kleinsten Verdacht gnadenlos Jagd auf Sam Fisher macht und so für Frust beim Spieler sorgt.



Auch der aktuelle id-Shooter **Rage** zeigt eindrucksvoll, dass Gegner-Intelligenz und Spielspaß gerne fälschlicherweise in einen Topf geworfen werden. Nur zu oft muss ich mir das Geschwafel von Kollegen anhören, die der Meinung sind, dass „die Schurken in **Rage** total clever agieren". Sorry, aber das ist kompletter Unfug. Oder halten Sie es etwa für eine schlaue Idee, frontal auf einen Typen loszustürmen, der eine geladene Schrotflinte schwingt und bereits Dutzende Ihrer Kumpel weggebolzt hat? Zugegeben, die **Rage**-Knilche schlagen bei ihren Suizid-Spurts noch ein paar spektakuläre Haken oder klettern wild in der Gegend herum – aber intelligent? Nee, das sind sie nicht. Warum also sind selbst kompetente Redakteure (zum Beispiel die von der Gamestar) der Meinung, dass dieses Freitod-Festival Spaß macht? Ganz einfach: Weil wirklich intelligente Gegner angesichts der prekären Lage ganz schnell abhauen und dabei vielleicht noch Gedichte von Goethe rezitieren würden. Es geht also nicht darum, smarte Halunken zu programmieren. Vielmehr wollen wir Spieler Widersacher, die mobil sind und für Schauwerte sorgen. Kurzum: Eine gut gemachte KI definiert sich nicht über ihren IQ, sondern über ihre Aktionen.

Der Ausdruck „Intelligenz" leitet sich übrigens vom lateinischen Wort „intellegere" ab – und das bedeutet wörtlich „wählen zwischen". Also lassen Sie uns alle ab sofort so intelligent sein und bei unserer Wortwahl darauf achten, dass wir unterhaltsames Gegnerverhalten nicht mit künstlicher Intelligenz verwechseln.

Oberlehrerhafte Grüße
Ihr Thorsten Küchler

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Alles okay!

*Ich habe mich wieder mal über die beiliegende Vollversion von **Sacred 2** gefreut und wollte diese dann auch sogleich installieren. Allerdings habe ich folgendes schwerwiegendes Problem: Ich habe das Spiel nach Anleitung installiert, die CDs in richtiger Reihenfolge gewendet und gewechselt, das Setup wurde erfolgreich ausgeführt, ich habe sogar den CD-Key im Heft gefunden. Nachdem ich allerdings das Spiel ein bis zwei Stunden gespielt hatte, fiel mir Folgendes auf: Es funktionierte einwandfrei, etwas von eurer CD auf meinen PC zu überspielen. Was habe ich falsch gemacht?):*

PHILIPP LUTZ

Tatsächlich kann da etwas nicht mit rechten Dingen zugehen – aber kein Problem, wir bessern gerne nach: Schick uns doch einfach deine DVD, natürlich zusammen mit einem frankierten Rückumschlag, und wir machen ein paar Kratzer (auf Wunsch auch Löcher) rein. Für lau. Ist doch Ehrensache.

Musste mal gesagt werden

*Einfach mal nur dickes Lob für **Sacred 2** als Vollversion!*

NICOLAS SCHECKENHOFER

Das ist uns aber unangenehm, Nicolas, dass du uns in aller Öffentlichkeit lobst. Hoffentlich liest das hier keiner.

Überlastete Surfer

ich habe vor ca. 17 Jahren meinen ersten Rechner gekauft UM ZU ZOCKEN. In meinem Besitz befinden sich ca. 250 - 300 Ori-

*ginalspiele das älteste ist glaube ich **Wing Commander Armada**. (Ich müßte nach schauen.) Ich habe mir bis heute fast jedes Spiel gekauft, hab es installiert und gespielt wie und wann ich wollte. Seit ca. 3 Jahren kaufe ich Spiele und kann sie nicht spielen, weil der Surfer überlastet, das Spiel gerade nicht verwügbar ist ,(habe ich eben bei **The Cursed Crusade** erlebt) weil ich es 8000 Stunden runterladen muß um danach noch 2000 Stunden zu zuschaue wie Ubdates geladen werden. Ich komme aus Bernburg in Sachsen Anhalt und bin als Dachdecker, seit dem Hagelsturm eigentlich nie wirklich zum spielen gekommen heute habe ich einen freien Nachmittag da meine Frau mit den Kindern weg gefahren ist und habe mich so gefeiert mein **T.C.C.** weiter zu spielen und lese`SPIEL ZUR ZEIT NICHT VERWÜGBAR` solche Pleiten habe ich bei **Empire Total War** und **T.W.Shogun II** auch erlebt. Ich finde es zum kotzen eine Ware zu kaufen und kann sie nicht nutzen wann ich es möchte.*

RENÉ

Scheint fast, als sei der Osten Deutschlands infrastrukturell wie intellektuell noch immer benachteiligt – immerhin beherrschen offensichtlich überlastete Surfer, endlos ladende Ubdates und nicht verwügbare Spiele das Internet. Zum Glück gibt es dort aber noch kompetente Menschen wie dich, René, die, wenn sie schon nicht spielen können, zumindest den Leuten aufs Dach steigen und ihr Oberstübchen reparieren! Tolle Leistung, René, weiter so!

Präventiv-Pranger



Schämen Sie sich! Da wir unsere Unfähigkeit kennen, trotzdem aber keinerlei ernst zu nehmende Prangeranträge von Ihnen erhalten haben, kommen wir zu dem Schluss, dass Sie einfach faul waren. Pfui! Das gibt uns allerdings die Chance, unserem ~~Bildungs~~Folterauftrag an unserem Praktikantenpack nachzukommen und zum ersten Mal in der Geschichte des PC ACTION-Prangers präventiv (für die Fremdwortallergiker: „präventiv" bedeutet „so wie in Minority Report") Verbrechen zu bestrafen, die gerade noch verhindert werden konnten. „Hä, Alda, was labern die für'n Scheiss, ey?" mögen Sie sich jetzt vielleicht denken, deshalb noch mal im Klartext: Praktikant Sebastian hat auf den Modseiten versucht, uns einen „amtierenden Kaiser" als einen „hantierenden Kaiser" zu verkaufen – Sklaventreiber Brehme konnte im letzten Moment eingreifen und Schlimmeres verhindern. Zwar mag ein Kaiser durchaus in der Lage sein, neben dem Amtieren, also dem Ausüben seines Amtes, auch zu hantieren, also etwas Handwerkliches zu vollbringen, doch so eine Formulierung führt freilich unnötigerweise in die Irre und lässt weniger wortsichere Leser ganz fix ans Masturbieren denken.

Das ist uns zu hoch

*Warum haben wir **Rage** zu hoch berwertet und unsere Leser damit zu einen Irrkauf verleitet? Warum findet der Leser das man **Rage** zu hoch berwertet hat? Grafik: Briliante Garfik mit ganz ganz ganz bösen Macken. Texteuren sind stellenweisse nich aufgelöst(hab einige gefunden die aussehn wie auf ner Psx1) oder fehlen sogar völlig.Von dem Texturnachladen red ich mal schon garnich^^,habt ihr ja auch so beschrieben.Dafür gibs ne 6 max.ne 7 von 10. Abwechslung: Fahre mit deinem Auto durch die Pseudo „openWorld" von A nach B,durchwandere einen Levelschlauch mit immer den selben Gegnerstrukturen (normale Gegner,ein grosser unormaler Gegner mit gösserer Wumme)töte keinen levelboss und Fahre wieder zurück. gääääääääääähhhhhhhhhhhn. Auch 7 von 10. Story: Alle labern von der Regierung,aber wo is der Regierende? Du aktivierst irgend n Nexusdings ,dann kommen n paar Mutanten gerannt und das wars? Ich dachte ich spinne als ich den Abspann sah^^.3 von 10 klatweg. Ich dachte hier is ein Hammer **Fallout 3** Nebenbuller,was bleibt is ernüchterung und 44 Flocken wemiger. PS:. Ja die schusswechsel sind toll 10 von 10,des wars auch schon am Tollsein*

RALF SCHNEIDER

Wir sagen das ja oft, aber dieses Mal stimmt es noch viel mehr als sonst: Wir haben keinen blassen Schimmer, was du von uns willst. Klar, dir scheint unsere Wertung für Rage zu hoch, wer aber sollen deine Leser sein? Und warum sprichst du von dir selbst im Pluralis Majestatis? Was zur Hölle ist eine Psx1? Nach welchen Regeln verwendest du Satz- und Leerzeichen? Und warum hat dich deine Mama damals nicht direkt reklamiert? Fragen über Fragen – Antworten kannst du übrigens gerne an die bekannte Adresse schicken.

An mir liegt's nicht!

*Hallo hab mir die neue Zeitung von euch geholt wie immer aber nun geht das Spiel **sacret2** nicht zu installieren hab schon zwei spiele probiert aber geht nicht was kann ich da machen an meinen Rechner liegt es nicht danke*

HEIKO

Danke für die ausführliche Fehlerbeschreibung, da helfen wir gerne und prompt: Da es an deinem PC ja aus irgendeinem (sicher triftigen) Grund nicht liegen kann, bist ziemlich sicher du das Problem.

Beschuldigungsalzheimer

[...] Außerdem haben sie bei ihrer Kolumne auf Seite 102 irgendwo irgendwas falsch geschrieben. Das Problem ist: Ich weiß nicht mehr was es war jedoch falls es noch keinen Pranger Kandidaten geben sollte, dann wissen sie ja wen sie nehmen können! :)

HANNES BARGELD

Clever, Hannes, einfach jemanden beschuldigen – bei dem unfähigen Pack hat sicher wer Dreck am Stecken. Gar nicht dumm, aber da sind wir wie der Pate: Ohne hieb- und stichfeste Beweise gibt's auch keine Anklage. Weil wir aber kein Blut sehen können: Kannst du dir den Pferdekopf vielleicht selbst ins Bett legen?

Wie wird man eigentlich ...

... ,ich könnte wetten diese Frage wird dir täglich mindestens 10 mal gestellt, Redakteur bei einer Spielezeitschrift? Ich habe mich da im Internet belesen und eine eindeutige Antwort scheint es da nicht zu geben. Hier liest man, man solle als Volontariat anfangen, wo anders ist die Rede von Studien in Germanistik und/oder Journalismus und in ganz anderen Ecken des Internet wird behauptet da kann man heutzutage nur noch „reinrutschen". [...] Ich schreibe und lese gerne und meine restliche Freizeit verbinge ich meistens vor einem leuchtendem Bildschirm. Mit der deutschen Sprache kann ich meines Erachtens, inbetracht dessen das ich ungeschult bin re-

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

Wie immer an dieser Stelle buhlt eine Handvoll Leser mit geballter Unlustigkeit um unser Mitleid und unsere Textil- und Spielealtbestände. Am wenigsten Brechreiz verursachte dabei der Vorschlag von DIRK HASE, den wir hiermit offiziell zum Sieger ernennen. Gewonnen hat der Teufelskerl mit diesem Satz:



Jetzt sind Sie dran: Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!“) schickt oder es per www.pcaction.de/gewinnspiele bei uns abliefert, gewinnt einen Gutschein für ein cooles Shirt, einzulösen bei unserem Gewinnspielsponsor getdigital.de. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los!



lativ gut umgehen und setzte dies auch ein, um hobbymäßig auf einer kleinen Homepage Newsletter zu schreiben. Außerdem habe ich einen Hauptschulabschluß (traurig aber wahr) und eine erfolgreich abgeschlossene Berufsausbildung als Zerspannungsmechaniker mit 1 Jahr Berufserfahrung. Trotzdem zweifle ich noch daran das ich als Redakteur eingestelt werden würde. Was sollte ich den deiner Meinung nach tun um meinen Traum erfüllen zu können? Wenn erwünscht packe ich noch ein paar Rechtschreibfehler in den Text, dann kannst du ihn für alle abdrucken lassen.

STEVE

Das wäre doch nicht nötig gewesen, wir hätten deinen Brief auch ohne die knapp 20 (!) extra eingebauten Rechtschreib- und Grammatikfehler gedruckt. Mit Fehlern ist es aber viel lustiger, weil du ja suggerierst, keinen davon absichtlich gemacht zu haben. Die wichtigste Eigenschaft eines PCA-Redakteurs hast du also: Du bringst deine(n) Leser zum Lachen.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Christoph Schuster, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eippert, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Thöing
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Sebastian Baier, Robert Mader, Fabian Wiedel
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

DU WILLST ES DOCH AUCH!

Aktuelle Hammerspiele und coole Hardware für null Komma nix. Wer jetzt einen Leser für PC ACTION wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!

IHRE VORTEILE:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

Battlefield 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Anno 2070 (PC)
USK 6
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Diablo III (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

The Elder Scrolls V: Skyrim (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Gutschein über 30 Euro von Amazon.de
Lieferbar, solange der Vorrat reicht!

Bequem und schnell online unter **shop.pcaction.de** abonnieren und eine Prämie aussuchen!

HEFTVORSCHAU

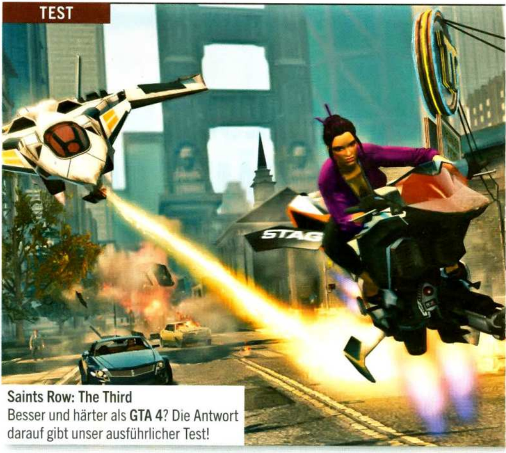
Daraufdürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.

TEST



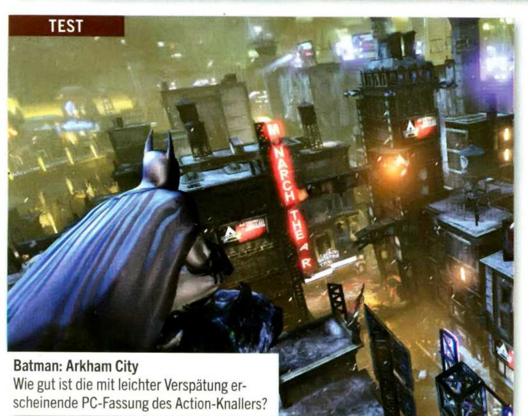
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Das Mega-RPG auf dem PCA-Prüfstand – inklusive hilfreicher Tuning-Tipps und ausführlichem Testvideo.

TEST



Saints Row: The Third
Besser und härter als **GTA 4**? Die Antwort darauf gibt unser ausführlicher Test!

TEST



Batman: Arkham City
Wie gut ist die mit leichter Verspätung erscheinende PC-Fassung des Action-Knallers?

VORSCHAU



Grand Theft Auto 5
Wir haben für Sie erste Infos und Bilder zur Fortsetzung der Action-Saga!

TEST



Need for Speed: The Run
Wir rasen für Sie quer durch die Staaten und verraten, was EAs Tempohatz draufhat.

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC ACTION-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcaction.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcaction.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcaction



Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcaction

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcaction.de

PC ACTION abonnieren:
abo.pcaction.de



AB MITTWOCH,

14. DEZEMBER

IM HANDEL!